



3/94

AMIGA

JOKE

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit 8100,- / hfl 9,50 / DR 1200,- / skr 55,- Nr. 3 MÄRZ '94

AMIGA
JOKE

SPIELSPASS SATT!

**BENEATH A
STEEL SKY**

MICROCOSM

S.U.B.

PERIHELION

REUNION

DEMNÄCHST AM AMIGA!

RISE OF THE ROBOTS

BENEFACTOR

PINKIE

DER POWER-PINSEL!

Brilliance
BESSER ALS D-PAINT?



GROSSES
INTERVIEW MIT
COMMODORE!



KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
DIE SIEDLER • AMBERMOON
CANNONFODDER • ELITE 2
COOL SPOT
DOOFUS
u.v.a.

RISE OF THE ROBOTS

SCHÖNE AUSSICHTEN auf unseren Preview-Seiten – mit der optisch wahrlich opulenten Materialschlacht **RISE OF THE ROBOTS**, dem originellen Geschicklichkeitstest **BENEFACOR** und dem Knuddel-Alien **PINKIE**. Morgen erst am Amiga, heute schon auf den Seiten 10 bis 12



PINKIE



PURE CD-POWER wartet auf Besitzer eines CD³². Im actionreichen **MICROCOSM** und im futuristischen Makrokosmos von **PREY - AN ALIEN ENCOUNTER**. Ob hier mehr als nur die Scheibe rund ist, sagen Euch die Seiten 16 und 72

SCORE 002500 LOC 04-022

MICROCOSM

MEGALOSOUND

DELUXE
MUSIC
2.0



BRILLIANCE



HARTE FAKTEN förderte unser großes **INTERVIEW MIT COMMODORE** zu Tage. Und wer faktisch ein Digi-Künstler ist, sollte sich den User-Club mit Tests zum neuen Super-Malprogramm **BRILLIANCE** und den Sound-Programmen **DELUXE MUSIC 2.0** bzw. **MEGALOSOUND** nicht entgehen lassen! Infos satt auf den Seiten 84/85 und 96/97

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Preview:	
Benefactor	10
Rise of the Robots	11
Newsflash:	
Pinkie	12
Mailbox	22
Preis Ausschreiben:	
Die Jurassic Competition	41
Up & Down	42
Crack	44
PD-Box	46
Ruhmeshalle	48
Brork-Comic	48
Demo-Galerie	50
Joker-Comic	52
Know How	53
Know How Index	68
Special:	
Neue Games für das CD³²	70
Aktion Lesertest:	
Ishar 2	78
Joker-Galerie	80
Impressum	82
Krieger-Comic	82
Joker-Index	83
Interview:	
Was macht eigentlich Commodore?	84
Klassiker:	
Winter Games	93
Die Budget-Bühne	94
User-Club:	
Deluxe Music 2.0	96
Megalosound	96
Brilliance	97
Neue Lernsoft von Heureka	98
Seitenhiebe	99
Kicker-Cup	100
Radio- und TV-Tips für Freaks	102
Kleinanzeigen	104
Computer-ABC	110
Stromausfall:	
Block Breaker	112
Angeli	113
Coin Op Special:	
Messebericht IMA '94	114
Joker-Shop	116
Vorschau	118
Inserenten	118
Bezugsquellen	118

Games im Test

Abenteuer

Beneath a Steel Sky	14
Der Schatz im Silbersee	32
Innocent until Caught	86
Perihelion	36

Action

Dithell in Space	92
Eggminator	92
Fireforce für CD ³²	70
Microcosm	16
Missiles over Xerion	74
Seek & Destroy für CD ³²	70
7 Gates of Jambala für CD ³²	70
Dennis für CD ³²	70
Fatman für A1200	74
Naughty Ones	88
Puggsy	30

Simulation

Arcade Pool	90
Reunion	20
S.U.B.	18

Sport

Chambers of Shaolin für CD ³²	70
Lamborghini	90
The Ryder Cup	38
Winter Olympics	38

Strategie

The Blue & The Grey	76
The Complete U.M.S.	76

Verschiedenes

Arcade-Spiele	114
Brettspiele	112
Budget-Spiele	94
PD-Games	46
Prey - An Alien Encounter	72

PUGGSY

oooooooo

II

GROSSE SPRÜN-GE wagen in dieser Ausgabe die Amiga-Version des Konsolen-Hits **PUGGSY** sowie **NAUGHTY ONES**, ein feines Jump & Run für Hüpf-Teams. Springt einfach zu den **Seiten 30 und 88**



PERIHELION

You are facing a serious street fight: The wild, enraged crew is led by

DER SCHATZ IM SILBERSEE



COOLE ABENTEUER sind endlich auch wieder am Amiga angesagt - Im tollen SF-Adventure **BENEATH A STEEL SKY**, der PC-Konvertierung von Karl Mays **DER SCHATZ IM SILBERSEE** und dem brandneuen Rollenspiel **PERIHELION**! Also sattelt die Indianer, zückt den Laser und brennt Euch durch bis zu den **Seiten 14/15 bzw. 32/33 und 36/37**

TAKTISCHE FINESSEN sind gefragt, wenn man sich aufmacht, um mit **S.U.B.** den Meeresgrund oder mit **REUNION** fremde Planeten zu besiedeln! Strategen, die abtauchen bzw. abheben wollen, treffen sich auf den **Seiten 18 und 20/21**



REUNION



S.U.B.

BETRIEBSGEHEIMNIS

Die tägliche Allgäu-München-Rallye wurde Reinhard „Jack“ Fischer auf Dauer zuviel, zumal Michael sich standhaft weigerte, ihn nach Kilometern zu bezahlen. Am ehemaligen Arbeitsplatz des frischgebackenen Privatiers sitzt jetzt Steffen Schamberger als Redakteur auf Probe:



?: Auf welchen Irrwegen hat's dich eigentlich aus dem schönen Oberfranken ins schöne Grasbrunn verschlagen?

ST: Wenn man stark auf die

30 zugeht, sollte man sich eben langsam nach dem ersehnten Traumjob umsehen. Deshalb sagte ich dem Studium der Diplompädagogik ade und beschloß, von nun an täglich 24 Stunden lang meinem Hobby zu fröhnen – gegen Bezahlung, versteht sich.

?: Na, da stehen dir ja noch einige Überraschungen bevor! Aber erzähl doch mal, wie du zu diesem originellen Hobby gekommen bist.

ST: Angefangen hat alles 1983 mit einem 64er. Endlos durchkämpfte ich die Galaxis, um endlich „Elite-Pilot“ zu werden, holte mir unzählige Krämpfe bei „Decathlon“ oder befuhr mit „Pirates!“ die Karibik. Inzwischen leisten ein Amiga 500 und ein 1200er dem guten, alten „Brotkasten“ Gesellschaft.

?: Womit fütterst du deine neuen Lieblinge?

ST: Für ein gutes Rollenspiel wie „Ambermoon“ oder „Das

Schwarze Auge“ schlage ich mir gern die Nächte um die Ohren, aber auch für den „Bundesliga Manager Prof.“ oder „Die Siedler“ lasse ich alles stehen und liegen.

?: Und was ist es, das dann herumsteht bzw. -liegt?

ST: Also, wenn die Compis mal Pause haben, spiele ich Tischtennis oder Fußball. Für meine literarische Weiterbildung sorgen William Gibson und Stephen King, in der Flimmerkiste gehören neben Al Bundys hinreißenden

der Familie vor allem Beavis & Butt-Head auf MTV zum Pflichtprogramm. Außerdem koche ich sehr gern, und wie es sich für einen Wahlmünchner gehört, ist der edle Gerstensaft mein Leibgetränk.

Während Steffen jetzt wieder seinem Hobby nachgeht und davon träumt, daß er hier dafür bezahlt wird, tun wir, was wir an dieser Stelle immer tun – wir empfehlen Euch einen Blick auf die aktuelle Test-Statistik!

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	1
Katastrophe	(11%-20%)	1
Total zum Vergessen	(21%-30%)	1
Zum Vergessen	(31%-40%)	2
Muß nicht sein	(41%-50%)	2
Nix Besonderes	(51%-60%)	4
In Ordnung	(61%-70%)	7
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	6
Erste Sahne	(81%-90%)	3
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		2
Megahits		0

LIVECLUB

PRÄSENTIERT

BACKSTAGE

GEWINNT EINES VON 30.000 ACTION-COMPUTERGAMES !!!

DER LIVECLUB VERLOST 30.000 ACTION-ADVENTURE-GAMES. WENN IHR GEWINNEN WOLLT, MÜSST IHR NUR DEN NEBENSTEHENDEN COUPON AUSFÜLLEN, AUF EINE POSTKARTE KLEBEN UND EINSENDEN AN:

BACKSTAGE
POSTFACH 10 19 05
44719 BOCHUM

EINSENDESCHLUSS IST DER 01.05.1994
DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN.
MIT DEM GEWINN DES SPIELES SIND KEINE WEITEREN VERPFLICHTUNGEN VERBUNDEN.

JA, ICH WILL DAS BACKSTAGE-GAME VOM LIVECLUB GEWINNEN !!!

MEIN NAME _____

MEINE ADRESSE _____

MEIN ALTER _____

AMIGA ☐

DOS ☐

LIVECLUB

MEISTER-STIFT



Jetzt ist die Computertechnik so weit fortgeschritten, daß sie wieder zu den handschriftlichen Wurzeln der Datenspeicherung zurückkehrt: Moderne Digi-Knechte bedient man mit dem Stift!

Der jüngste Vertreter dieser Pen-Computer kommt von Casio und hört auf den

Namen „Personal Digital Assistant XL-7000“. Er bietet die üblichen Features elektronischer Notizbücher, also Taschenrechner, Übersetzer, Weltzeituhr, Adreßbuch, Terminkalender etc. – darüber hinaus kann man dem druckempfindlichen Display aber auch handschriftliche Notizen und Zeichnungen anvertrauen, die dann als originalgetreue und sogar zoombare Digi-Kopien gespeichert werden. Nachdem der Winzling dazu sogar einen PCMCIA-Steckplatz, eine RS-232C-Schnittstelle und einen Infrarotport für die Kommunikation mit seinesgleichen aufweist, dürfte schon klar sein, daß man es nicht gerade mit einem Sonderangebot zu tun hat: Runde 1.700,- DM will der Fachhandel dafür sehen.

VIDEO-REISE

Die Kunst der Videonachbearbeitung mit dem Amiga ist für viele eine Kassette mit sieben Siegeln – deshalb veranstalten Commodore und der Zubehörhersteller PBC-Biet jetzt eine Reihe von Workshops zu diesem Thema.

Die Tournee startet am 25. Februar in Wiesbaden, dann

werden im Zwei-Wochen-Rhythmus 15 weitere deutsche Großstädte besucht. Die eintägigen Kurse finden in Hotels statt und dauern jeweils von 9 bis 18 Uhr. Für Fachhändler kostet die Teilnahme 500,- DM, Privatleute zahlen die Hälfte. Genauere Infos und Anmeldungen über Tel.: 0661/601130.

SHOP-NEUZUGÄNGE

Raritäten-Sammler aufgepaßt: Ab sofort sind exklusiv bei uns die neue Hülsebeck-CD und das neue „Whale's Voyage“-Buch in handsignierten Auflagen erhältlich!

Bei dem Druckwerk der NEOlogen handelt es sich nicht um eins der üblichen Hintbooks, sondern um eine neuartige

Mischung aus Spiellösung und Solo-Rollenspiel in der Art der „Einsamer Wolf“-Bücher – das revolutionäre Teil läßt sich auch zusammen mit der signierten „Whale's Voyage“-CD im günstigen Doppelpack ordern. Darüber hinaus gibt's im Shop jetzt auch „Turrican“, die neue CD von Soundmagier Chris Hülse-

beck, als signierte Sonderedition! Na, denn mal ab zum Shopping...



ÜBERSCHALL-SPEICHER

Aus dem Hangar von Harms Computertechnik kommt die frisch überarbeitete Speichererweiterung „RAM Jet-1204“ für den A1200. Zum Preis von rund 450,- DM werden 4 MB an 32-Bit-Fast-RAM und eine Echtzeituhr geboten. Glückwünsche und Bestellungen

nimmt der Fachhandel entgegen.



EINSTEIGER-VIDEO

Wer sich einen 1200er zugelegt hat, aber keine dicken Handbücher wälzen mag, kann sich jetzt auch per Video zeigen lassen, wo er den Einschaltknopf findet!

Die VHS Einführungskassette A1200 ist vornehmlich für Computerfrischlinge gedacht, die weder mit den Anschlüssen ihres neuen Lieblings noch mit den beigelegten Disketten viel anfangen wissen. Schritt für

Schritt werden alle Bedienungselemente haarklein erklärt – die beliebig oft wiederholbare Unterrichtsstunde kostet knapp 40,- DM und ist im Fachhandel erhältlich oder direkt über:

Fischer Hard & Software
Schierholzstr. 33
30655 Hannover
Tel.: 0511/575087
Fax: 0511/572373

Erfolg ist lernbar
DER AMIGA® 1200



BORGIS



BRANCHENGEFLÜSTER

COMMODORE SUCHT

Der bisherige Leiter der Amiga Support-Abteilung, WOLFGANG TROMPETER, hat Commodore im Februar verlassen und arbeitet jetzt für einen Mainzer Lokalfernsehsender. Eine Chance für Euch?



Wo Commodore ist, da ist die Prominenz: Karola Bode und Frau Bundeskanzler

Das nicht, denn über die Neubesetzung seiner Stelle ist man sich in Frankfurt noch nicht schlüssig geworden. Fest steht dagegen, daß Commo einen (Video-) Spielespezialisten sucht, der sich vor allem um die Vermarktung des CD³² kümmern darf und dabei eng mit der Marketingleiterin KAROLA BODE zusammenarbeitet. Wer sich jetzt angesprochen fühlt, sollte das Heft besonders gründlich lesen, da findet er nämlich das entsprechende Stellenangebot!

NÜRNBERG SPIELT

Auch auf der 45. Spielwarenmesse in der fränkischen Metropole hielten sich die Hersteller von Computer games mal wieder vornehm zurück und überließen den Konsoleros das Feld...

Lediglich UWE FÜRSTENBERG (MicroProse) und



Als Privatmann auf der Spielwarenmesse: Uwe Fürstenberg

MARTINA STRACK (Selling Points) wurden zwischen all den Ständen mit neuen Teddybären, Modellautos und Eisenbahnen gesichtet. Warum er sich nur als Besucher in Nürnberg aufhielt, erklärte uns UWE FÜRSTENBERG so: „Im Gegensatz zu den Modulen von Nintendo, Sega, Acclaim, Konami etc. gelten Computergames in der Spielwarenbranche nicht als Spielzeug, sondern als Software und haben daher auf dieser Fachmesse nichts verloren.“ Ach so.

MARKETINGLEITER SPRINGT

Daß man als Marketingleiter vor keiner Herausforderung zurückschrecken darf, bewies kürzlich Virgins MARTIN SPIESS...

...indem der 28jährige vor



Jump ohne Run: Martin Spiess

den Augen deutscher Fachjournalisten von einem 63 Meter hohen Bungee-Turm in Las Vegas sprang! „Anfangs war ich noch recht locker, aber kurz vorm Absprung gab es leichte Anflüge von Panik. Doch ich hatte es mir nun mal vorgenommen, und so habe ich es durchgezogen!“ kommentierte der mutige Martin seine tollkühne Aktion.

MICROSOFT JAGT

Selbst der reichste Mann Amerikas hat anscheinend Angst vor der Verelendung: Nachdem sich die Raubkopierer immer stärker auf den PC einschließen, zeigt BILL GATES' Company jetzt Flagge.



Sagt Raubkopierern den Kampf an: Bill Gates

Anfang Februar veranstaltete Microsoft deshalb eine Pressekonzferenz in München, wo das Phänomen der Soft-

warepiraterie gar mit Al Capone und seinen Alkoholschmugglern verglichen wurde. Nichts gegen schwarzgebrannten Fusel, aber wenn man schon die Kriminalgeschichte bemüht, hätte Sir Francis Drake doch viel näher gelegen, oder?

DER STAAT WIRBT

Die Werbewirksamkeit von Computerspielen ist nun sogar in deutschen Amtsstuben amtlich: Für das Bundesverteidigungsministerium hat die RCA GmbH von THORSTEN RAUSER gerade eine neue Heli-Simulation entwickelt.

Optisch erinnert „Helicopter Mission“ leicht an „Desert Strike“, von der Sache her geht es bei den sieben Missionen darum, dem Spieler die diversen Aufgaben der Bundeswehr näherzubringen. Und so dürfen wir dann bald lernen, mit drei unterschiedlichen Hubschraubertypen Hilfspakete in der dritten Welt abzuwerfen, bei Überschwemmungskatastrophen einzugreifen oder nach Großunfällen Verletzte abzutransportieren. Mehr von diesen friedensstiftenden Maßnahmen demnächst in der PD-Box.

Teut Weidemann von RCA bei einer Live-Helimission



Im Reich der Flipper sind die Jungs von Digital Illusions seit „Pinball Dreams“ bzw. „Pinball Fantasies“ die Könige – jetzt haben sie sich bei Psygnosis verdingt, um auch das Land der Plattformen zu erobern.

BENEFACTOR



Da in dieser Gegend des digitalen Universums derzeit hart um die Amiga-Krone gekämpft wird, darf der Erstling natürlich kein Jump & Run der 08/15-Klasse werden, man hofft das Heil vielmehr bei der Weisheit der Ahnen zu finden: Hier entsteht eine Art Zwischending aus „Impossible Mission“, „Flash-back“, „Lemmings“ und „The Humans“, das es faust dick hinter den Bytes hat!

Nicht bloß, daß die phantastische Animation des Protagonisten selbst den Vergleich mit einem „Prince of Persia“ nicht zu scheuen braucht, bis zur finalen Veröffentlichung soll auch so lange am Gameplay gefeilt werden, bis eine neue Reverenz in Sachen Action-Puzzles vorliegt (kein Wunder bei den hochkarätigen Vorbildern). So will man endlich weg vom Ballerimage, weshalb die feindliche Sipp-

schaft hier ohne Waffen besiegt werden soll. Anders formuliert: Sämtliche Problemstellungen werden allein mit etwas Geschick und viel Köpfchen zu bewältigen sein. Lediglich die Rahmengeschichte für die 60 Levels strotzt nicht gerade vor Originalität, denn es gilt, die ebenso winzigen wie braven Merry Men aus Katakomben und Minen zu befreien, in die sie von den fiesen Minniatians verfrachtet wurden...

Naheliegenderweise findet sich der Retter namens Benefactor daher unter Tage wieder, um dort seine Gegner mit artistischen Saltos zu überwinden, Schalter zu aktivieren und allerlei nützliche und manipulierbare Gegenstände wie Farbeimer, Gewichte oder Schlüssel aufzuklauben. Man kann sich aber auch einen der besagten Winzlinge schnappen und ihn z.B. auf eine höher gelegene Plattform hieven, wo er dann selbständig verschiedenste Aufgaben verrichtet – cleveres Teamwork zwischen dem Spieler und den compu-

tergesteuerten Merry Men ist also oft die Voraussetzung, um Erfolge zu verbuchen. Darüber hinaus haben uns die Programmierer hinterhältigste Fallen, immer neue Rätsel und überhaupt viel, viel Abwechslung versprochen, während wir uns von der gelungenen Präsentation bereits selbst überzeugen konnten. Wie schon angedeutet, warten rundum geglückte Animationen sämtlicher Charaktere, dazu soft scrollende Hintergrundgrafiken in 128 Farben und mit wechselnder Thematik (Ägypten, Höhlenwelt, Zukunft etc.), satte Begleitmusik, witzige Sound-FX und vor allem eine geniale Sticksteuerung, die jedes der zahlreichen möglichen Kommandos flott und sauber umsetzt.

Gut möglich also, daß Psygnosis hier mal wieder geniale Puzzle-Plattformen an die Hand bekommt, die den Erfolg von „Lemmings“ nochmals wiederholen können – mit dem Test in der nächsten Ausgabe werden wir alle schlauer sein. (rf)





Durch den Erfolg von „Street Fighter II“ und „Mortal Kombat“ haben die Hersteller Blut gerochen, jetzt klettert ein Digi-Raufbold nach dem anderen in den Ring – für Mirage sind es gar riesige Stahlkolosse!

RISE OF THE ROBOTS

Die ersten Bilder des Roboteraufstands geistern bereits seit Monaten durch die Presse und sehen schlicht phantastisch aus, doch handelt es sich dabei zumeist bloß um Ausschnitte aus dem Intro. Wir dagegen haben für Euch mit einer spielbaren Vorabversion probegekämpft:

Im Gegensatz zu Renegades Fantasy-Fightern aus „Elfmania“ bringen die voraussichtlich 12 bis 14 handfesten Blechkumpane dieser Klopperei ein völlig neues Animationsverfahren auf das Schlachtfeld. Sie wurden nämlich allesamt zunächst als Drahtgitter-Modelle entworfen und anschließend per Raytracing-Programm belebt. Das Ergebnis ist eine superrealistische Optik, wie sie der Amiga noch nicht gesehen hat! Dennoch kommt das Spieltempo nicht zu kurz, und an der ausgefeilten Steuerung für die zahlreichen Tritt- und Hiebvarianten war bei den ersten Proberunden ebenfalls nicht viel auszusetzen. Vermutlich u.a. auch deshalb, weil eine perfektionierte Kollisionsabfrage pixelgenau jeden Schlag abfragt und nach gewählter Stärke und Effektivität bewertet

– ein Tritt gegen die vorgehaltene Elle wird also bei weitem weniger Schaden anrichten als etwa der Vollkontakt mit dem Kopf... Auf den Kopf gefallen sind die Computergegner aber nicht, sondern im Gegenteil mit reichlich künstlicher Intelligenz ausgestattet. Gut so, schließlich ist es das erklärte Ziel des Herstellers, selbst den in puncto Spielbarkeit bislang unübertroffenen Amiga-Klassiker „JK+“ locker auf die Matte zu legen. Dazu wurde alles ins Programm gepackt, was im digitalen Kampfsport gut und teuer ist, z.B. eine Zwei-Spieler-Option sowie diverse Practice- und Wettbewerbs-Modi. Und weil dieses Genre nicht zuletzt von der Optik lebt, soll es neben den sagenhaften Charakter-Animationen auch umherfliegende Metallsplinter nach einem Treffer geben, dazu viele bewegte Zwischensequenzen. Außerdem wird die Grafik für jedes Amiga-Modell extra gezeichnet; an 1200er und CD³² werden die Bilder also noch bunter sein, als sie es am A500 ohnehin schon sind. Für knackige Sound-FX sorgt das bekannte Akustik-Genie Ri-



chard Joseph, während für die Musik ein namhafter Hardrockler engagiert wurde; wer es genau ist, dürfen wir hier leider noch nicht ausplaudern.

Angesichts dieser Flut an Features wundert man sich nicht darüber, daß das Game wohl auf sieben Disks daherkommen wird, dank intelligenter Routinen soll es aber auch mit nur einer Floppy noch ausreichend flüssig spielbar sein. Mag also gut sein, daß das Duell zwischen Rise of the Robots und „Elfmania“ zur Mutter aller digitalen Schlachten wird, in vier bis acht Wochen werden wir es ganz genau wissen. (rl)



Auf dem Plattformsektor ist Millennium ja alles zuzutrauen, wer sonst käme auf die Idee, einen Fisch als Geheimagenten von der Angel zu lassen? Aber verglichen mit dem nächsten Hüpfer ist selbst „James Pond“ ein langweiliger Normalo!

PINKIE

Der entzückende Held sieht zwar aus wie ein populärer, rosaroter Cartoon-Panther, doch er gehört zur Rasse der Pinkies, die auf dem Planeten Purple lebt. Diese Wesen sind hochintelligent, können aber nicht sonderlich schnell rennen, besitzen keine Waffen, verabscheuen generell Gewalt, leiden unter Höhenangst und zählen nicht gerade zu den sprungstärksten Aliens des Universums – wahrhaft ideale Voraussetzungen für einen Jump & Run-Star...

Daß Pinkie sich dennoch mutig ins Abenteuer stürzt, liegt an seinem vorbildlichen ökologischen Bewußtsein. Nachdem er nämlich erfahren hat, daß die armen Dinosaurier fast überall ausgestorben sind, entschließt er sich, das gesamte bekannte Weltall zu bereisen, um schnell noch die letzten Eier der Urviecher in Sicherheit zu bringen (willkommen im „Jurassic Park“?). Weil dem cleveren Kerlchen klar ist,

daß ihn bei der Aktion nicht nur viele Puzzles, sondern auch Monster aller Art erwarten, denen er persönlich wenig bis gar nichts entgegenzusetzen hat, nimmt er auf die Reise sein Pinkie-Mobil mit – ein aufrüstbares High-Tech-Einrad, das zumindest einen ausfahrbaren Boxhandschuh bietet.

Daß wir von dem Spiel bisher nur eine sehr frühe Vorabversion in die Finger bekommen haben, kann man gleichzeitig als Vor- und als Nachteil ansehen: Einerseits beschränkt sich unser Wissen über das konkrete Gameplay dadurch im wesentlichen auf die Tatsache, daß es bei diesem Jump & Run vor allem auf überlegtes Vorgehen und rechtzeitiges Ausweichen ankommt und weniger auf aggressiven Leistungssport. Andererseits kriegt Ihr auf diese Weise mal einen guten Eindruck davon, wie ein Spiel tatsächlich aussieht, wenn die Programmierer noch mitten in der Entwicklung stecken – z.B. sind auf einem der Screenshots deutlich die „Platzhalter“ für die später eingebauten Platt-



formen zu erkennen. Auch bei den erst andeutungsweise vorhandenen Hintergrundgrafiken wird sich noch einiges tun; vornehmlich im Comicstil und unter Verwendung von zarten Pastellfarben, wurde uns versichert.

Die problemlose Joysticksteuerung ließ sich dagegen bereits ausprobieren, und das eine oder andere nette Feature haben wir ebenfalls schon entdeckt. So kann man etwa herumliegende Schleimklumpen als Trampolin mißbrauchen, sich von einem fliegenden Saugnapf an schwer zugängliche Stellen transportieren lassen, und wenn man die eingesammelten Dino-Eier versehentlich fallenläßt, ergreift der erschrockene Inhalt gern die Flucht. Mehr darüber, wenn Pinkie Anfang Juni unsere Ecke des Universums heimsucht – solange müssen die Saurier und wir noch ohne außerirdischen Beistand durchhalten. (st)



VOM PIZZABÄCKER ZUM MILLIONÄR

Für AMIGA und PC

Nun rat mal, wer zum Essen kommt: Wenn Du gut bist, wird Dein Pizzalokal ein Renner, und schon bald eröffnest Du Filialen in ganz Europa. Wenn Du mäßig bist, ähnelt Deine Pizzeria einer Möbelausstellung: Jeden Augenblick kommt keiner. Und wenn Du Pech hast, bekommst Du Besuch von den Männern mit den Sonnenbrillen: Die Ehrenwerte Gesellschaft bittet zur Kasse. Aber Du bringst den Laden zum Laufen, wenn Du den richtigen Standort und das passende Mobiliar auswählst, die Finanzierung optimal angeht, die besten Pizzen kreierst, günstig einkaufst, ansprechend wirbst, die richtigen Politiker schmierst - und auch mal Deine Konkurrenz ein wenig ärgerst. So eine Sonnenbrille kann ja schließlich jeder mal aufsetzen...



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

Features

- 1 - 8 Spieler
- 100 verschiedene Charaktere
- 10 europäische Städte in 3 Zoom-Stufen
- Mindestens 30 verschiedene voll animierte Geschäftspartner pro Stadt
- Restaurant-Einrichtung aus über 180 Gegenständen wählbar
- Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar
- Interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen
- Werbemöglichkeiten vom Handzettel bis zum TV-Spot
- Austausch von eigenen Charakteren und Missionen
- Freispiel-, Level- oder Missionsmodus
- Comicgrafik
- Situationsgerechte Geräusch- und Musikuntermalung

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 800444 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47



Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Pizza Connection", Postfach 110, 23691 Eutin.

BENEATH A STEEL SKY

Abgesehen von der Weiterentwicklung des Spielsystems hat sich beim zweiten Revolution-Adventure auch sonst noch einiges getan. So mußte das alte Fantasy-Szenario einer düsteren Endzeitwelt weichen, für deren Cyberpunk-Design mit Dave Gibbons („Watchmen“, „Give me Liberty“) ein bekannter Comic-Künstler verpflichtet wurde. Dave hat nicht nur die stimmungsvollen Hintergrundgrafiken gezeichnet, sondern auch den der Packung beiliegenden Comic mit der Vorgeschichte:

Dank der Mega-Konzerne hat sich die Erde in eine Betonwüste verwandelt, auf der krehsartig gigantische Stadtgebilde wuchern. Diejenigen, welche das Leben im Schatten der allmächtigen Companies ablehnen, finden Zuflucht im trostlosen Niemandsland, das „Gap“ (= Loch) genannt wird. Robert Foster, der Held des Spiels, wurde von den Bewohnern dieser

Vor zwei Jahren legte das Revolution-Team sein Erstlingsabenteuer „Lure of the Temptress“ vor – mit dem Nachfolger beweisen die Engländer, daß ihr hochgelobtes Virtual Theatre-System durchaus noch steigerungsfähig ist!



Sieht nicht so aus, als ob sie jemals benutzt wurde...

Mist, da unten steht eine Wache!



Einöde als Baby aus dem Wrack eines Kopters geborgen und aufgezogen; sein bester Freund ist ein ehemaliger Scoutdroide, den er entführt und umprogrammiert hat. Eines Tages erscheint nun ein Kampfverband der konzerneigenen Sicherheitstruppen, schnappt sich unseren Waisen und putzt dann sein Heimatdorf samt Einwohnern von der Landkarte. Lediglich die Persona-Hauptplatte seines Robbies kann Foster noch an sich nehmen, bevor ihn die Kidnapper zurück in die Stadt bringen. Doch der als Transportmittel dienende Kopter stürzt unter mysteriösen Umständen ab, und der Held landet als einziger Überlebender in der obersten Ebene der City. Hier, wo sich die umweltbelastenden Fabriken befinden, leben nur die sogenannten D-LINC's, statuslose Unterprivilegierte, die keinen Zutritt zu den tieferen Ebenen mit höherer Lebensqualität besitzen. Ab jetzt liegt es

Wer trägt hier die VERANTWORTUNG?
Wo BIN ICH?
Was wollte die Sicherheit hier?
Ich mach dann mal mit meiner Inspektion weiter!



Wer viel redet, kriegt viele Informationen

in der Hand des Spielers, die wahre Identität Robert Fosters herauszufinden – und natürlich den Grund seiner geheimnisvollen Entführung.

Erste Nachforschungen in dem über 100 Locations großen Spielareal ergeben, daß die Metropole von einem mächtigen Rat beherrscht wird, den ein riesiges Compu-



Wo gehobelt wird, fallen Späne...



Ich sagte Ihnen doch bereits.
ROUTINEINSPEKTION.

Muß man alles glauben?

tersystem namens LINC unterstützt, wobei die erbarmungslosen Sicherheitstruppen unter der Führung ihres Chefs Reich jede Form von Rebellion im Keim ersticken. Doch je weiter man vorandringt, um so mehr Fragen türmen sich auf: Warum spricht Reich Foster z.B. nur mit „Overmann“ an, und weshalb verhindert der erstaunlich selbständige LINC-Computer mit Hilfe seines allumfassenden Überwachungssystems die vorzeitige Eliminierung unseres Helden, indem er den bösen Reich kurzerhand in zwei Hälften zerlasert? Viele Antworten wollen gefunden und unzählige logische Puzzles gelöst werden, bevor die Herkunft des Hauptdarstellers geklärt und die Stadt von ihren Unterdrückern befreit ist...

Zu den auffälligsten Verbesserungen des Virtual Theatre-Systems gehört die überarbeitete Benutzerführung per Maus und Menüs. Ein einfaches Beispiel dafür ist die gewachsene „Intelligenz“ der Türen: Während man sich beim Vorgänger jedesmal zwischen den Möglichkeiten Öffnen, Schließen, Abschließen und Aufschließen entscheiden mußte, erkennt das neue Interface von alleine, welche Aktion zur Situation paßt, es genügt also ein Mausklick. Damit das nicht zu Lasten der Komplexität geht, wurde die Anzahl der Rätsel erhöht, für deren Lösung man noch weitere Objekte benötigt. So läßt sich etwa die Feuertür am Anfang des Spiels nur mit einem Eisenrohr öffnen, welches man zuvor aus einem Geländer gebrochen und im Inventory zwischengelagert hat. Aber bekanntlich kann man nicht alle Probleme mit der Brechstange lösen, vor allem für die Informationsbeschaffung muß man auch mit vielen Leuten reden, was hier per Multiple Choice geschieht. Außerdem sollte Foster seinen alten Roboterfreund baldmöglichst reaktivieren, wozu er in erster Linie das passende Gehäuse braucht,

um die mitgeschleifte Platine einzubauen. Kleiner Tip: Zur Not tut's auch ein ausgedientes Haushaltsgerät. Sobald das Helferlein wieder betriebsbereit ist, fungiert es als Schnittstelle zu anderen Maschinen, knackt scheinbar unüberwindliche Türen oder unterzieht die Fundstücke einer genauen Analyse.

Die teilweise animierten Hintergrundgrafiken strahlen eine düstere Stimmung mit geradezu sogartiger Wirkung aus. Für das richtige „Blade Runner“-Feeling sorgen zusätzlich die streckenweise recht blutrünstigen Zwischensequenzen – etwa, wenn der Sicherheitschef seine „Persönlichkeitsspaltung“ erleidet. Auch die Animationen der Sprites sind gut gelungen und können mit einem ähnlichen Zoomeffekt aufwarten, wie man ihn von „Indy IV“ kennt. Dagegen fällt die Musikanterhaltung zwar etwas ab, paßt aber immer gut zum Geschehen und wird von stimmigen Sound-FX ergänzt. Die Handhabung ist eh über alle Zweifel erhaben, dazu kommen komplett deutsche Texte – die oft recht deftig ausfallen.



Nur für schwindelfreie Helden!

Da uns für den termingerechten Test eine Vorabversion zur Verfügung stand, können wir über die endgültige Zahl der Disks leider noch keine genaueren Angaben machen, sie dürfte sich allerdings im zweistelligen Bereich bewegen. Folglich ist die Installation auf Harddisk praktisch ein Muß, wobei auch gleich verraten sei, daß die AGA-Ausführung mit 256 Farben (gegenüber 32 bei der Normalversion) schon kurz nach der Standardfassung veröffentlicht werden soll. Unabhängig davon steht aber eines jetzt schon fest: Beneath a Steel Sky kann Abenteurern den momentanen Rückzug von Lucas Arts aus der Amiga-Szene vergessen machen! (st)



Das war ein frühes Game Over

Robbi, Marke Eigenbau

BENEATH A STEEL SKY (VIRGIN/REVOLUTION)

ENDZEIT-ABENTEUER

87%

„REVOLUTIONÄR“



GRAFIK	84%
ANIMATION	81%
MUSIK	71%
SOUND-FX	73%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	88%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB (1,5 MB mit HD)
DISKS/ZWEITFLOPPY	AB 10 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE: 10
DEUTSCH	KOMPLETT

MICROCOSM

Blutige Reise!



In ferner Zukunft ist es gelungen, Menschen, Tiere oder auch ganze U-Boote so weit zu verkleinern, daß sie bequem in eine handelsübliche Ader passen, wodurch sich z.B. Krankheitsherde recht gezielt bekämpfen lassen. Diese Story ist nicht neu, weshalb das mehrminütige Movie-Intro zwangsläufig an den entsprechenden Filmklassiker „Die phantastische Reise“ bzw. dessen Quasi-Remake „Die Reise ins Ich“ erinnert. Nach dem Betrachten dieser optisch ungemein eindrucksvollen Szenen schlüpft man dann in die winzige Haut des nicht ganz freiwillig miniaturisierten Helden und begibt sich auf eine

aberwitzige 3D-Tauchfahrt durch den menschlichen Körper mit all seinen Organen. Aus anatomischen Gründen ist man hier nicht nur mit einem U-Boot unterwegs, sondern wechselt das Vehikel nach dem Andocken an Lunge, Leber, Herz oder Darm jeweils aus. Neben dem serienmäßig vorhandenen (wenig leistungsfähigen) Standardlaser gibt es auch diverse Extrawaffen zum Zerbröseln der nicht gerade seltenen Hindernisse. Das Aufsammeln gestaltet sich jedoch relativ schwierig, denn ehe man sich versieht, hat man dabei schon wieder Bekanntschaft mit der Gefäßwand oder den unzähligen Viren, Bazillen etc. geschlossen. Jede Kollision hat aber einen happigen Energieabzug zur Folge, weshalb die drei Mini-Leben keineswegs ewig vorhalten. Für etwas Erleichterung sorgt der eingebaute Scanner, der allerdings bloß die Gegner in der unmittelbaren Nachbarschaft erfaßt. Zum Glück ist das

Game dazu in einzelne Levels unterteilt, die über bereits ergattete Paßwörter direkt anwählbar sind.

Trotz der Beschränkung des Spielareals auf die menschlichen Innereien sind die optischen und akustischen Reize von Microcosm wahrhaft kosmisch – nicht umsonst wirkt dieses Game im Fernsehen für das CD³². Die Flug- bzw. Schwimmabschnitte werden immer wieder von phantastisch gemachten Filmsequenzen unterbrochen, und der Soundtrack sucht seinesgleichen. Leider ist die Steuerung ein bißchen schwammig, was bei der oft verlangten Millimeterarbeit unweigerlich des öfteren zu unerwünschten Feind- bzw. Gefäßwandkontakten führt. Und letztlich macht halt auch das Spielprinzip auf Dauer nicht besonders viel her, denn verlangt wird hier im Prinzip nur ständiges Draufhalten mit der Wumme und gelegentlich mal eine blitzschnelle Entscheidung für die richtige Ab-

Schon vor Monaten sollten sich die Besitzer von Commos CD-Schleuder den Weg durch die Blutbahnen freischießen dürfen – jetzt hat Psygnosis die Herzkammern endlich geöffnet!

zweigung bei den (Venen-) Knotenpunkten.

Wie zu erwarten, lebt Microcosm vorwiegend von seiner mörderischen Präsentation – wie in einem solchen Fall ebenso zu erwarten, sinkt die Motivation daher nach einigen blutigen Tauchgängen spürbar ab. Wer gerne ballert und mal einen „Actionflugi“ der ganz anderen Art kennenlernen möchte, wird also noch am ehesten Freude an dieser CD haben, der Rest der Menschheit wartet wohl besser ab, bis der spielerische Fortschritt mit dem medizinischen gleichgezogen hat. (mic)



Das muß der Magen-Darm-Trakt sein!



„Wing Commander“ läßt grüßen!

MICROCOSM
(PSYGNOSIS)

3D-BALLEREI

66%
„SIMPEL“



GRAFIK	86%
ANIMATION	83%
MUSIK	86%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	57%

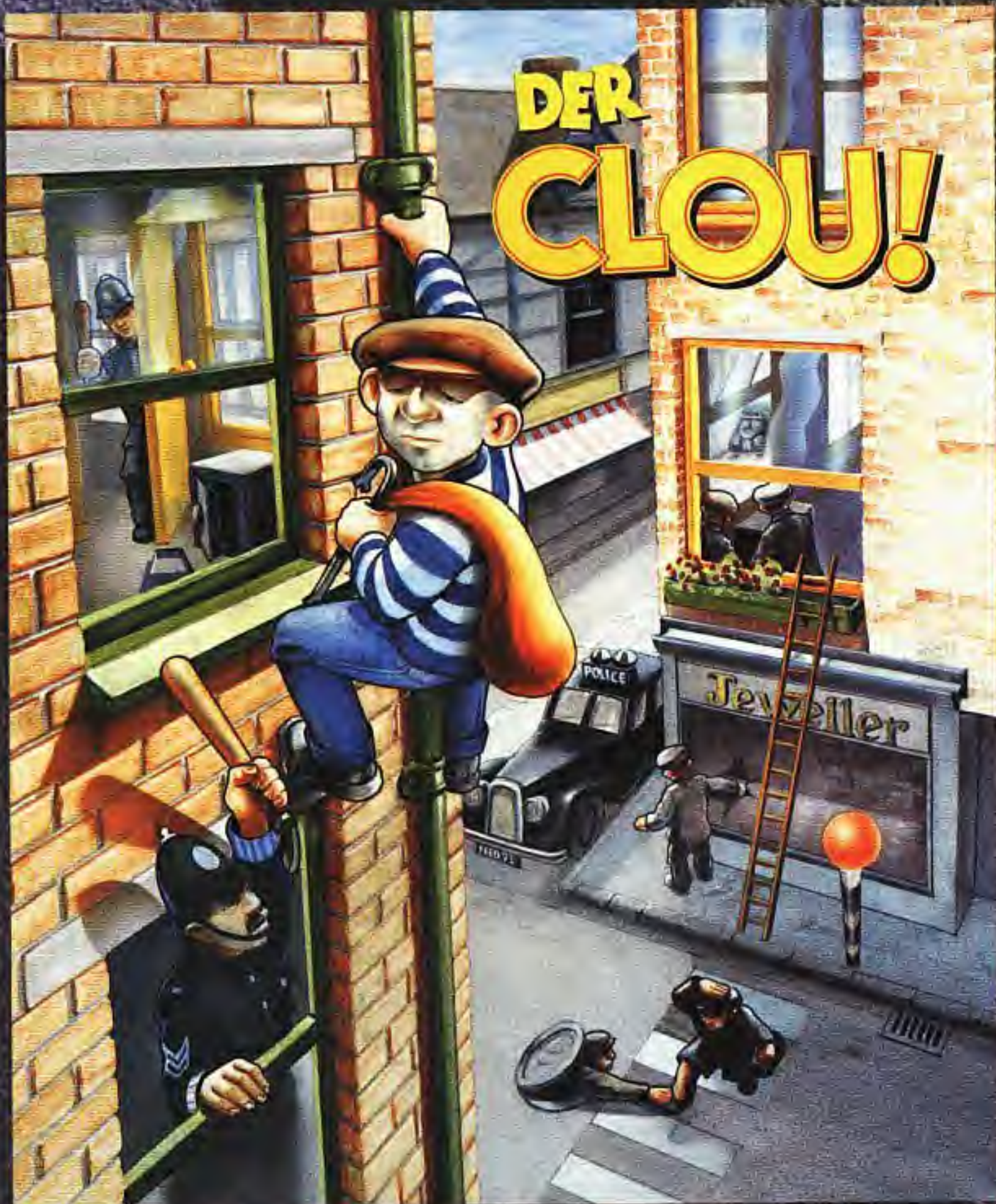
FÜR KÖNNER

PREIS DM 79,-

CD³²

neo

Sound & Music Project



Erhältlich für
MS-DOS
CD-ROM
MS-DOS VGA
Amiga CD-32
Amiga
1200/4000
Amiga 1MB



London der 50er Jahre – nehmen Sie das Leben des Matt Stuvysunt in die Hand. Gelingt Ihnen der große Coup – der Raub der Kronjuwelen? Eine humorvolle Parodie auf das Verbrechergenre mit über 60 originalgetreu recherchierten Schauplätzen, die von über 30 Musikstücken begleitet wird. Komplett deutsche Sprachausgabe in HiFi-Qualität.

Produced by NEO Software Produktions GmbH, A-2552 Hirtenberg, Dobrischgasse 10
Published by MAX DESIGN GmbH & Co, D-33098 Paderborn, Waldenburgerstr. 13

SUB!

Wie SeaQuest – nur besser!



Der Hauptscreen



Tolle Maschinenten!

Das behauptet jedenfalls die Story dieses Unterwasser-Strategicals, wobei die Autoren bei Kompart der Menschheit aber auch zwischen den Algen noch gute Überlebenschancen einräumen. Immerhin hat der Meeresgrund ein beachtliches Kontingent an Rohstoffen zu bieten, mit deren Hilfe unsere Nachfahren am Aufbau einer neuen Zivilisation stricken können... Leider sprießen die Ressourcen sooo reichlich nun auch wieder nicht, weshalb den Echtzeit-Chef einer nagelneuen Ozean-Kolonie gleich drei komplizierte Aufgaben erwarten. Erstens muß er mit Delphinen sprechen... halt, das war der falsche Film. Also noch mal: Erstens muß er dem schlickigen Boden wertvolle Öle und Erze entreißen, zweitens diverse Handelsgüter daraus backen und drittens weitere Claims abstecken. Das hört sich zwar friedlich an, aber dank ruchloser Piraten ist auch die militärische Abwehr gefragt, deren Mittel dann über kurz oder lang noch gegen die computer-gesteuerte Konkurrenz eingesetzt werden

müssen. Woraus sich ganz zwanglos erklärt, weshalb S.U.B. für „Strategie Underwater Battles“ steht. Das Gameplay folgt dabei durchaus geläufigen Vorbildern, denn man schickt Such-Boote auf die Reise, baut oder kauft neue Stationen, Förderanlagen, Fabriken und Wohnmodule, macht dasselbe mit weiteren U-Booten, die je nach Design als Lastenesel oder Kriegselefanten taugen, und investiert die sauer errackerte Kohle in Forschung und Entwicklung. Richtig geraten, in groben Zügen erinnert das an Klassiker wie „Millenium 2.2“ bzw. „Deuteros“, schon weil man auch hier seine benötigten Informationen aus allerlei Datenblättern bezieht – ganz zu schweigen von den „programmierbaren“ Fahrzeugen, die bei S.U.B. freilich auch recht komplexe Befehlsfolgen mit mehreren Zielpunkten samt den dort erwünschten Tätigkeiten ermöglichen.

Schließlich wird man irgendwann Bekanntschaft mit dem auf Schachbrettfeldern basierenden Kampfbildschirm machen, welcher zwar etwas hübscher aussieht als der von „Whale's Voyage“, aber sonst ganz ähnlich funktioniert und übrigens auf Automatik geschaltet werden kann. Vielleicht keine schlechte Idee, denn aufgrund der übertrieben komplizierten Icon-Steuerung hat man trotz des an sich simpel gestalteten Seekarten-Hauptscreens auch ohne Knallerei genug zu tun. Aber wer erst mal durch-



Die Hauptstation

Im nächsten Urlaub solltet Ihr unbedingt einen Tauch-Kursus buchen, denn die Erde wird demnächst von einem riesigen Meteor getroffen – und dann hilft nur noch der beherzte Sprung ins kühle Naß!



Die Fabriken der Zukunft

gestiegen ist, findet sich gut zurecht, was nicht zuletzt den sauber übersetzten Texten zu verdanken ist. Zudem kann die Optik mit ihren vielen, manchmal animierten Zwischenbildern, Polygon-Objekten und dem umfangreichen Intro durchaus gefallen. Ebenfalls lobenswert fanden wir die der Packung beiliegende 1200er-Version, wenngleich sie sich nur in puncto Sound vom Normal-S.U.B. unterscheidet – dort allerdings erheblich. Kurz und treffend: Das Teil taucht was! (jn)



S.U.B.

(KOMPART/THALAMUS)

HANDELS-STRATEGIE



76%

A500

79%

A1200

74% GRAFIK 74%

70% ANIMATION 70%

61% MUSIK 76%

43% SOUND-FX 62%

65% HANDHABUNG 65%

80% DAUERSPASS 83%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 109,-

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

TORNADO

NICHT NUR TRÄUMEN...



...SELBER FLIEGEN!

200 Fuß Höhe, 600 Knoten Geschwindigkeit. Sie führen eine Formation von sechs Tornados in ein Abenteuer jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Das Terrainfolgesystem ist eingeschaltet, die Mission bis ins letzte Detail geplant. Sie brauchen ein sekundengenaues Timing, um einen synchronisierten Angriff mit chirurgischer Präzision einzuleiten.

Erleben Sie, was es heißt, einen Tornado zu fliegen. Stehen Sie die Abenteuer allein durch, oder nehmen Sie eine ganze Staffel mit in den Einsatz, es ist Ihre Entscheidung.

- Umfangreiche Aufgabenstellung, vom Simulatortraining bis zur Multi-Missions Kampagne
- Extrem detaillierte Landschaftsgrafik
- Unglaublich Realismus
- Missionen sind zu jeder Tages- und Nachtzeit unter allen Wetterbedingungen möglich
- 2 Spieler Head-to-Head Kampfoption



Piloten Cockpit



Atemberaubende Details



Navigator Cockpit



Anspruchsvolle Missionsvorbereitung



Aufregende Missionen



Erhältlich für
CD ROM
IBM PC
AMIGA





Ganz weit draußen im Weltall des Jahres 2621 gibt es einen Wegpunkt, wo sich die Spielprinzipien von „Elite 2“ und „Dune 2“ kreuzen: Den hat Grandslam entdeckt und ein hochkomplexes Game daraus gemacht!



Dune 2 läßt grüßen



Der Wohnungsmarkt boomt

Der Spieler befehligt hier eine außerirdische Kolonie, auf die sich die letzten Menschen nach dem endgültigen irdischen Systemabsturz zurückgezogen haben. Seine erste Aufgabe besteht nun darin, diese Siedlung ökonomisch, militärisch und forschungstechnisch auf Hochglanz zu polieren, dann kann er darangehen, das aus acht Sonnensystemen bestehende Digi-Universum nach bewohnbaren Planeten abzusuchen, um dort weitere Bastionen der Menschheit zu errichten. Und ganz zum

Schluß geht's zurück zur Erde, wo noch die Ursachen des Weltuntergangs herauszufinden wären.

Nach dem eindrucksvollen Intro landet man auch schon an seinem hübsch gestalteten (Haupt-)Arbeitsplatz, wo man per Maus und Iconleiste einen vierköpfigen Beraterstamm für die Ressorts Forschung, Bauwesen, Raumflug und Militär zusammentrömmelt. Aufgrund des recht schmalen Anfangsbudgets ist man dabei zunächst auf die zweite Wahl angewiesen, aber wenn der Rubel erst mal rollt, kann man die Billigheimer ja zur Weiterbildung an die Universität schicken oder gleich gegen richtige Genies umtauschen. Und da sich auch Informanten oder Kopfgeldjäger oft als nützlich erweisen, sollte man einem Besuch der Astrobar trotz

des zwielichtigen Publikums nicht abgeneigt sein.

Steht die komplette (Regierungs-) Mannschaft, so geht man daran, seine à la „Dune 2“ von oben gezeigte Kolonie zu bewirtschaften. Sie ist vorerst noch recht klein, doch wenn den Siedlern durch das Errichten von detailreich gezeichneten Wohnblöcken, Forschungszentren, Fabriken etc. eine lebenswerte Umwelt geboten wird, vermehren sie sich völlig selbständig. Um derlei aufwendige Projekte auch bezahlen zu können, benötigt man reichlich vom guten „Ore“, einem Erz, das als interstellare Währung gilt. Es wird einerseits in Minen gefördert, andererseits kommt es auch durch einen kleinen Dreh an der Steuerschraube ins Haus. Allerdings sollte man die Bevölkerung keinesfalls zu sehr schröpfen, denn wenn ihre Moral ins Bodenlose absackt, droht der Regierungssturz.

Verfügt der zuständige Minister über die erforderliche Fachkompetenz, können nun im Forschungszentrum allerlei nützliche Sachen wie Satelliten, Raumschiffe oder Panzer erfunden werden, für die dann eine Serienpro-



Mietpirat gesucht



Vor dem Start



duktion anzukurbeln ist. Die Satelliten werden mittels einer zoombaren Karte ins All geschossen, um dort nach bewohnbaren Gestirnen Ausschau zu halten. Und damit sind sie auch beschäftigt, denn jedes der acht Sonnensysteme besteht aus mehreren Planeten, die wiederum etliche Monde besitzen können. Zeigt sich ein lohnenswertes Objekt am Himmel, so ist es gut, ein Transportschiff an der Hand zu haben, das zunächst mit Kolonisten und Materialien bestückt und dann per Lichtsprung ans Ziel befördert wird. Um dort eine neue Basis zu etablieren, sollte umgehend damit begonnen werden, die Planetenoberfläche mit neuen Erzminen, Wohnsilos und Fabriken zu bepflanzen, aber auch Energiegeneratoren, Raumhäfen oder Krankenhäuser sind nützlich. Eventuell anfallende Wartezeiten werden dabei durch einen Klick auf die Astruhr verkürzt, und ein

Nachrichtencomputer archiviert automatisch sämtliche Ereignisse und Gespräche. Das Herrscherleben könnte trotz der interstellaren Stürme, Piraten, Meutereien und tödlichen Seuchen recht einfach sein, gäbe es da nicht noch das Dutzend unterschiedlich aggressiver Alienrassen, die ebenfalls der Siedlungspolitik frönen und deshalb oft und gerne die Raumbasen des Spielers überfallen. Also sollten noch eine mächtige Raumflotte zur Planetenvertei-



digung sowie eine Panzerarmee für die Bodenkämpfe aufgebaut werden. Der Landkrieg wird mit vier verschiedenen Fahrzeugtypen, die in insgesamt 12 Kampftruppen aufgeteilt werden, ausgefochten: für die Raumschlachten steht vom einfachen Beobachter bis zum schweren galaktischen Zerstörer eine ganze Space-Armada parat. Die militärische Hardware kann individuell mit Raketen und Lasergeschützen aller Art ausgerüstet werden, doch ist das kein ganz billiges Vergnügen: Weil die Angriffe meist recht überraschend erfolgen, sollte nämlich tunlichst jeder besiedelte Planet über seine eigene Armee verfügen. Kommt es zu einer Konfrontation, läuft sie unter Einbeziehung sämtlicher vor Ort anwesender Einheiten automatisch ab. Droht dabei ein Debakel, so verhindert nur der sofortige Rückzug ein vorzeitiges Spielende, und nach absolvierter Schlacht informiert eine umfangreiche Statistik über Erfolg oder Fiasko der Rangelei. Dazu können noch Spionageschiffe zwecks Kontaktaufnahme ins All geschickt werden, denn einige friedlichere Alien-Rassen suchen Handel statt Handel. Und sollte eine Sorte von Außerirdischen mal allzu lästig werden, greift man eben auf das Gesocks in der eingangs erwähnten Astrobar zurück – ein (bezahlter) Piratenüberfall zur rechten Zeit schafft zumindest vorübergehend Ruhe und Behaglichkeit...

Kurzum, an Komplexität mangelt es Reunion nun wahrlich nicht. Dennoch bleibt das Echtzeit-Spektakel stets durchschaubar und ist zudem gespickt mit schönen Grafiken, deren gelungene Animationen für zusätzliche Freude sorgen. Die mit Digi-Stimmen unterlegte Soundkulisse konnte sogar noch besser gefallen, und an der logisch aufgebauten Mausesteuerung gibt es auch nichts auszusetzen. Allerdings ist eine Harddisk dem flüssigen Gameplay sehr dienlich, notfalls genügen auch 2 MB RAM und ein Zweitlaufwerk. Übrigens ist eine spezielle 1200er-Version mit noch opulenterer Farbenpracht im Rohentwurf bereits vorhanden, aber ungeduldige Kolonialherren brauchen nicht unbedingt auf sie zu warten – auch diese Scheiben sind ein Hit! (md)



Wohin geht die Reise?



Eine von vielen Raumschlachten

REUNION (GRANDSLAM)

UNIVERSAL-KOLONIALISMUS

85%
„STARK!“



GRAFIK	75%
ANIMATION	71%
MUSIK	79%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	88%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	2 MB (1 MB MIT HD)
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Der Leserbrief heißt ja nun Leserbrief, weil es ein Brief ist, den Leute wie wir einfach lesen müssen, ob wir es lieben oder nicht – andernfalls wär's ein Liebesbrief, oder? Na ja, jedenfalls haben wir wieder fleißig gelesen und auch geantwortet. Jetzt seid Ihr an der Reihe...

Leserbriefe

SEA-MIST

Commodore muß ja wohl bei „SeaQuest“ ordentlich draufgezahlt haben, wenn ein Amiga dafür verwendet wurde, obwohl 'ne Silicon Graphics-Maschine nun mal besser ist – und bei den Produktionskosten sicher auch keinen Kohl mehr fett gemacht hätte. Oder war's am Ende nur offiziell ein Amiga? Übrigens hättet Ihr in Eurem „SeaQuest“-Special vom Februar ruhig mal ein paar Worte zu den inhaltlichen Schwächen dieser Serie verlieren können! findet Michael Borgwardt aus München.

Aufgrund der Produktionszeit für einen Joker kannten wir die Serie nur ausschnittsweise von Pressevorführungen, als der Artikel geschrieben wurde – tatsächlich sind wir vom Ergebnis auch ziemlich enttäuscht. Obwohl die Amiga-FX ja noch das Beste am Ganzen sind, stimmt's?

HAMBURGER ALLERLEI

1) Zum Leserbrief „Kein Umzug unter dieser Nummer“ aus dem Februar-Joker möchte ich sagen, daß die Postleitzahl 22339 keineswegs nach Tiefenbach, sondern mitten

ins schöne Hamburg führt, in dem ich (ganz nebenbei gesagt) zu wohnen pflege.

2) Kölner Messe: Ich hoffe, daß die Veranstalter dieses Jahr mindestens zwei Hallen mieten, denn in dem Gedränge kam ich mir vor wie „King's Quest IV“ ohne Turbokarte.

3) Könnt Ihr mir sagen, wann es das CD-ROM-Laufwerk für den A1200 geben wird, wie teuer es wird und wie es derweil mit dem MPEG-Teil aussieht?

4) Steht uns möglicherweise eine Versoftung von „Sea Quest“ ins Haus? Ich meine, da die Tricks mit 'nem Amiga gemacht werden, wäre ein Amiga-Game doch nur sinnvoll.

kommentiert Karsten Engelke aus Hamburg.

1) Gratulation zu Deiner Wohnortwahl, herzlichen Glückwunsch zur hübschen Postleitzahl.

2) Na, vielleicht klappt's ja. Obwohl man so eine Messe nicht im Turbogang absolvieren sollte...

3) Das CD-ROM für den 1200er wird auf der CeBit in Hannover vom 16. bis zum 23. März vorgestellt, bis dahin steht auch der Preis fest. Das MPEG-Modul ist bereits für knapp unter 500 Mark zu haben; ob die beiden Teile klaglos zusammenarbeiten, bleibt allerdings abzuwarten.

4) Ist wohl anzunehmen. Aber ist es auch wünschenswert?

APRILSCH(M)ERZ

Macht doch als Aprilscherz mal wieder ein Heft im Heft, so wie anno 1990. Nie werde ich den packenden Bericht von Dr. Freak live aus dem Knast vergessen – oder den einzigartigen Test zu Gumbo! Ganz zu schweigen vom Stromausfall oder der neuen, augenschonenden Black Box. Aber wie wäre es diesmal mit 14 Seiten statt mit lumpigen vieren?

hofft Torsten Weiß aus Neunkirchen.

Die gute Nachricht: Ja, dieses Jahr wird es wieder einen „April-Joker“ geben! Die bessere Nachricht: Nein, auf satte 14 Seiten werden wir den Klamauk wohl nicht auswälzen.

BERICHT AUS BONN

1) Es ist ja löblich, daß Ihr über alle Spiele berichtet, die im Laufe eines Monats erscheinen. Trotzdem tut es mir immer wieder weh, wenn ein Game mit 40 Prozent (oder noch schlimmere Peinlichkeiten) eine halbe Seite verschlingt – dieser Platz könnte doch wirklich den Meilensteinen der Zunft vorbehalten bleiben. Warum macht Ihr nicht eine Art „Ferner liefen“-Rubrik und listet die Gurken dort auf; Name, Hersteller, Genre und

Wertung sollten genügen.

2) Ich träume von einer allgemeinverständlichen Darstellung der verschiedenen Methoden zur Grafikerstellung (Raytracing, Bitmap, 3D-Rendering, Frames und ähnliche Mystizismen). Wäre das nicht mal ein Job für Euch?

3) Könntet Ihr bei den Business-Charts dazuschreiben, wie viele Exemplare eines bestimmten Titels absolut verkauft wurden?

4) Zu den Klagen der Leute, die Computergames für über-teuert halten, hier mal folgende Rechnung: „Ultima Underworld“ z.B. hat mich in der Stunde nur 70 Pfennig gekostet – das vergleiche man mal mit Kino oder anderen Vergnügungen! Wie wär's mit einer Umfrage dazu, wie lange sich Eure Leser mit ihren Games befassen? Wird es übrigens irgendwann mal „intelligente“ Programme geben, die es merken, wenn der Spieler sich im Kreise dreht?

5) Könntet Ihr versuchen, die Eigenheiten der Spiele gleichen Genres besser herauszuarbeiten? Ich finde es nämlich manchmal schon schwierig, sich fundiert zwischen zwei Rollenspielen oder Adventures zu entscheiden... gesteht Andreas Verlaine Gläß aus Bonn.

1) Das Problem bei der Sache:

So ein Meilenstein steht nicht jeden Tag an der Software-Straße – „Peinlichkeiten“ regnen oft als ganzer Steinschlag auf die (ohne Test womöglich ungenügend vorbereiteten) Zucker herab!

2) Für den kleinen Tagtraum zwischendurch empfehlen wir die Lektüre des Computer-ABCs, für feuchte Grafiker-Träume wird demnächst ein Special im User Club sorgen. Zufrieden?

3) Aus Konkurrenz- und Futterneid will leider kaum ein Vertrieb seine absoluten Verkaufszahlen öffentlich preisgeben.

4) Wäre wirklich ganz interessant, zu erfahren, wieviel Zeit Ihr tatsächlich mit welchen Games verbringt – schreibt uns das doch mal! Was die „intelligenten“ Progis betrifft, so gab es schon häufiger Experimente mit Storyführungs-Systemen; etwa bei „Fate – Gates of Dawn“. Ein vollauf befriedigendes Ergebnis steht allerdings noch aus.

5) Wir geben uns ja alle Mühe, aber oft genug sind echte Eigenheiten bzw. Innovationen halt nicht mal unter dem Elektronenmikroskop zu entdecken.

TELEFONSEX MIT TANJA

Ich kann Euch von einer überraschenden Wende im Fall Tanja berichten: Ich befand mich auf einer ganz harmlosen Studienreise durch London, als ich diese sensationelle Visitenkarte in einer Kensingtoner Telefonzelle fand. Ich fütterte natürlich sogleich den Münzschlucken und hackte die angegebene Nummer ein, um Tanja zur Rede zu stellen (wözu denn sonst???). Nach minutenlangem Schellen meldete sich aber bloß eine heisere Männerstimme, welche „not available“ in den Hörer grunzte. Tja, Tanja, es mußte ja mal ein böses Ende mit Dir nehmen...



seufzt Alexander Probst aus Marburg.

Ob der heisere Grunzer wohl vom Anwalt kam, in dessen Auftrag der Lockspitzel operierte? Vielleicht war die Gute aber auch nur zu beschäftigt, weil auf der anderen Leitung gerade wieder ein Ahnungsloser Raubkopien tauschen wollte?!

DER INSTANT-LESER-BRIEF

1) o Hi o Hallo o Na? o (Guten) Tag o Yoo-Hoo o Moin o Ich bin's

2) o Joker-Redaktion o Joker o Brork o Brigitta o Michael o Max o Moritz o Oskar o Ihr Bekloppten o dem besten Journalistenteam der ganzen, großen, weiten Welt o liebe Menschen o kleine Teufel

3) o Ich habe ein Abo o Ich bin Euer größter Fan o Ihr seid die beste und aktuellste Zeitschrift für den Amiga o Die Konkurrenz ist Mist o Euer Schreibstil ist nur genial o Ihr seid ein farbengeiles, kindisches Pack o Euer Magazin ist echt gut!

4) o Wann kommt endlich? o Bringt mehr ins Heft! o Schafft ab! o Wo liegt der Unterschied zwischen und? o Auf dem gibt es schon lange. Wird es für den Amiga umgesetzt? o Wieviel kostet? o Macht einen-Joker! o Schafft den-Joker ab! o Raubkopien sind o zu teuer o zu billig o Originale sind o zu teuer o zu billig o Ich bin! o Wieso gibt es bei Euch kein(en)? o Wann verkauft Ihr endlich Kaugummi im Joker-Shop? o Mein Vater hat den Amiga. o Ihr Kekse habt meinen Namen falsch gedruckt – ich heiße mit .. und nicht mit ..! o Dieser Brief beinhaltet rein gar nichts, vergeudet Eure Zeit nicht, es kommt wirklich nichts mehr!

5) o Tschüß o Tschau o Auf Wiederlesen o Bye Bye o Bis!

6) o Ihr o Euer o Dein

SOFTWARESALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG
TEL: 05021/910416 & -417 FAX: 05021/910403 & -404

IBM	IBM	AMIGA	AMIGA
1869	DV 79,90 DM Lotus 3	DA 64,90 DM 1869	DV 69,90 DM Traps'n Trees
Acres o' Data	DA 84,90 DM Master of O.	DA 89,90 DM Allen 3	DA 49,90 DM Turkan 3
Acres o' Data	DA in Verb. Mod News	DV 79,90 DM Allenbr. SpE	EA 29,90 DM Uddum 2
Acres o' Data	DV 79,90 DM Mod TV	DV 79,90 DM Allenbreed 2	DA 49,90 DM Walker
Alkenbreed	DA 59,90 DM Man. Man. 2	DV 84,90 DM Ambermoon	DV 79,90 DM War in Gulf
Alone in D. 2	DV 69,90 DM Mig 29.1 F. 3	DA 59,90 DM Ancient Art	DA 69,90 DM Whales Voy.
Ancient Art	DA 79,90 DM Migh & M. 4	DV 79,90 DM Anstoss	DV 69,90 DM Wing Comm
Anstoss	DV 69,90 DM Migh & M. 5	DA 84,90 DM Apocalypse	DA 49,90 DM Wng Kid
Arch. Ultra	DV 79,90 DM Monkey Isl. 1	DV 79,90 DM Archers P. 3	DA 49,90 DM WWF West
A-Troin	DV 69,90 DM Monkey Isl. 2	DV 79,90 DM Assassin SpE	DA 34,90 DM WWF Eur. R.
Constr. Kit	DV 49,90 DM Mortal Komb.	DA 59,90 DM ATAC	DA 69,90 DM Yo! Joe!
Aufschw. Ost	DV 69,90 DM NFL Coaches	DA 79,90 DM A-Troin	DV 79,90 DM Zeppelin
8-17 Fly. F	DA 89,90 DM NHL Hockey	DA 79,90 DM -Constr. Kit	DV 49,90 DM Zero
8-Wing	DV 44,90 DM Pinball Fantas	DA 59,90 DM Aufschw. Ost	DV 64,90 DM Zool
Battle Isle 2	DV 79,90 DM -Spec. Op.	DA 84,90 DM 8-17 Fly. F	DA 69,90 DM Zool 2
Battle Team	DA 74,90 DM -Speech	DA 44,90 DM Battle Isle 2	DV 79,90 DM JOYSTICKS Q1 AMIGA
-Data Disk 2	DA 49,90 DM Patina	DA 79,90 DM -Data 2	DA 49,90 DM SV 119 Junior
Szozuka Sue	DV 79,90 DM Pinball Dr.	DV 59,90 DM Battle Testm	DA 74,90 DM SV 120 Juniors
Behr. of World	DV 79,90 DM Pinball Dr.	DA 59,90 DM Bazooka Sue	DV 79,90 DM SV 121 Turbo
Big Sea	DV 69,90 DM Pirates	DA 59,90 DM Best of Best	?? in Verb. SV 122 I
Body Blows	DA 59,90 DM Pirates Gold	DV 59,90 DM Big Sea	DA 64,90 DM SV 123 II S. Ch.
Bun. Men. Pt.	DV 79,90 DM Police Q. 4	DV 79,90 DM Blaster	DA 49,90 DM SV 124 Turbo
Burning Steel	DV 39,90 DM Popolus 2	?? in Verb. Body Bl. Gal.	DA 49,90 DM SV 125 V. S. B.
Superschiffe	DV 39,90 DM Prince P. 2	DA 74,90 DM Bund. Man. Pt.	DV 64,90 DM SV 126 VI Jeff.
Amerika I. A.	DV 39,90 DM Privatier	DA 69,90 DM Burntime	DV 69,90 DM SV 127 VII Topstar
Scenario Ed.	DV 79,90 DM -Spec. Op.	DA 84,90 DM Cannonladder	DA 59,90 DM SV 128 Megab.
Burntime	DA 64,90 DM -Speech	DA 44,90 DM Chaos Engine	DA 59,90 DM SV 129 IX Footp.
Cannon Fadd	DV 79,90 DM Quest. Gl. 4	DA 44,90 DM Cyr. Kolumbus	DV 74,90 DM SV 131 S-star
Chr. Kolumbus	DV 84,90 DM Red Baron 4	EA 69,90 DM Civilization	DV 74,90 DM SV 132 H-star
Civilization	EA 69,90 DM Red Baron 4	DA 79,90 DM Combat Q. 2	DA 64,90 DM SV 133 M-star
Comp. o. Xant	DV 84,90 DM Return of Ph	DV 89,90 DM Cool Spot	DA 59,90 DM SV 134 J. M-star
Comanche	DA 59,90 DM Ringworld	DV 69,90 DM Das schw. A.	DV 69,90 DM JOYSTICKS GRAVIS AMIGA
-Data Disk 2	DA 69,90 DM Sam & Max	DA 74,90 DM Der Sch. I. Ss	DV 69,90 DM Switch
Comb. Q. 2	DV 79,90 DM Sam & Max	DV 64,90 DM Desert Strike	DV 79,90 DM Gamepad
Cyberace	EA 69,90 DM Seal Team	DA 79,90 DM Die Siedler	DA 64,90 DM AMIGA 1200/4000
Dark Sun	DV 74,90 DM SWOTL	EA 69,90 DM Dogfight	DV 79,90 DM 1869
Das sch. Auge	DV 79,90 DM -Miss. Je	EA 59,90 DM Dreamlands	DA 69,90 DM Alkenbreed 2
-Stemenschw	DV 84,90 DM Sensible Sacc	DA 59,90 DM Dune 2	DV 59,90 DM Body Bl. Gal.
Day of Tent	DV 79,90 DM Sep. Isle	DA 74,90 DM Fish. Manager	DV 69,90 DM Burntime
Der Fährer	DV 79,90 DM Shadowcaster	DA 79,90 DM Elite 2	DV 59,90 DM Civilization
Der Planer	DV 79,90 DM Shad. o. Com.	DV 89,90 DM Epic	DA 59,90 DM Der Sch. I. Ss
Die Siedler	DA 89,90 DM Sherl. Holmes	DV 74,90 DM Eye of Beh. 2	DV 79,90 DM Eysium
Dogfight	?? in Verb. Sd. Serv. II	DA 74,90 DM F-117 Night	DA 69,90 DM Hattrick
Doom	DV 59,90 DM Silverball	DA 59,90 DM Flashback	DV 64,90 DM Jurassic Park
Dreamlands	DV 69,90 DM Sim Ant	EA 79,90 DM Form. IGP	DA 74,90 DM Kings Quest 6
Dune 2	DV 79,90 DM Sim City/Pop.	EA 59,90 DM Goal!	DV 59,90 DM Penh. Del.
Esh. Man.	DV in Verb. Sim City Del.	EA 69,90 DM Goblins 3	DV 69,90 DM Pinball Fant.
Elizabeth I.	DV 69,90 DM Sim City 2000	DV 79,90 DM Gunship 2000	DA 69,90 DM Robocad
Elite 2	DV 79,90 DM Sim Farm	DV 79,90 DM Hannibal	DV 69,90 DM Sim Life
Eye of Beh. 2	DV 79,90 DM Sim Life	EA 89,90 DM Hattrick	DV 69,90 DM Soccer Kid
Eye of Beh. 3	DA 69,90 DM Space Hulk	DA 79,90 DM Hired Guns	DA 64,90 DM TFX
F15 Str. 3	DA 64,90 DM Space Q. 3	DV 69,90 DM History Line	DV 74,90 DM Transarcia
-Op. Fight 1	DA 59,90 DM Spec. Forces	DA 79,90 DM Hot Numbers	DA 39,90 DM Whales Voy.
Map 29	DA 59,90 DM Speed Racer	DA 69,90 DM Indy 4	DV 79,90 DM Wing Comm
Fantasy Emp	EA 69,90 DM Spektr	EA 69,90 DM Innocentia I.E.	DA 69,90 DM Zool
Fields of Gl.	DA 89,90 DM SSN 21 Seash	DA 79,90 DM Ishar 2	DV 59,90 DM Zool 2
Fire & Ice	DA 59,90 DM Starland	DA 89,90 DM Jurassic Park	DV 64,90 DM JOYSTICKS Q1 IBM
Flashback	DV 69,90 DM Startrak	DV 84,90 DM Kings Quest 6	DV 64,90 DM SV 201 M. 5
Rugby. 5.0	DV 129,90 DM-Judgem. R.	DA 79,90 DM Kingmaker	DV 54,90 DM SV 202 M. 6
Rugby. 5.0	EA 69,90 DM -Next Gener.	?? in Verb. Krusty Kurr	DA 49,90 DM SV 203 M. 6/Gc.
-Scenarioje	EA 49,90 DM Street F. 2	DA 54,90 DM Legend of Kyr	DV 59,90 DM SV 204 Speedr.
Forg. Castles	DA 79,90 DM -Sh. Comm	DA 59,90 DM Lemmings DP	DA 59,90 DM SV 207 -Plus
Form. IGP	DA 89,90 DM -Speech	DA 49,90 DM Lemmings 2	DA 64,90 DM SV 209 Gc. oG
Freddy Phor	DV 69,90 DM -Tad. Op.	DA 39,90 DM Lionheart	DA 59,90 DM SV 210 Gc. mG
Gabriel Knight	EA 69,90 DM Stronghold	EA 69,90 DM Lords of Power	DA 74,90 DM SV 227 Topstar
Goal!	DA 64,90 DM Stunt Island	DV 89,90 DM Lost Vikings	DV 64,90 DM JOYSTICKS THRUSTMASTER
Goblins 2	DV 74,90 DM Subway 2050	DA 89,90 DM Luthor Math	DV 64,90 DM Flightcontrol
Goblins 3	DV 79,90 DM Syndicate	DV 79,90 DM Lukas Comp.	DA 59,90 DM Weaponcontrol
Gunship 2000	DA 84,90 DM -Data Disk	DV 44,90 DM M 1 Tank	DA 39,90 DM Rudder Predts
Hand of Fate	DA 59,90 DM Task F. 1942	DA 89,90 DM Mod News	DV 69,90 DM JOYSTICKS GRAVIS IBM
Hand of Fate	EA 69,90 DM Tirm. 2029	EA 84,90 DM Mod TV	DV 69,90 DM Analog
Hannibal	DV 69,90 DM -Op. Scout	EA 49,90 DM Migh & M. 3	DV 69,90 DM -Clear
Harrier Jump	DV 74,90 DM -Rampage	EA 69,90 DM Monkey Isl. 1	DV 69,90 DM Analog Pro
Hattrick	DA 89,90 DM T.F. X.	DA 64,90 DM Monkey Isl. 2	DV 79,90 DM Gamepad
Hired Guns	DV 79,90 DM The em in M	DV 69,90 DM Mental Kombad	DA 59,90 DM SOUNDBLASTER
History Line	DV 79,90 DM The Greatest	DV 64,90 DM Mr. Nutz	DA in Verb. 2.0 Deluxe
Hot N. Gel.	DV 79,90 DM The Legacy	DV 89,90 DM Overdrive	DA 49,90 DM Pro DE Pan./M8
Inca	DV 59,90 DM The last Vik.	DV 79,90 DM Peth. Deluxe	DV 59,90 DM 16 Multi CD
Inca 2	DV 89,90 DM The Manager	DV 49,90 DM Pinball Ed.	DA 64,90 DM 16 Multi CD ASP
Inc. Mach. IBM	DV 84,90 DM Tornado	DA 79,90 DM Plates	DA 39,90 DM CD-ROM
Ingr. Toons	DV 69,90 DM -Op. Desert St	DA 44,90 DM Pizza Contr.	DV 79,90 DM 7th Guest
Indy 4	DV in Verb. Turkan 3	DA 69,90 DM Premier Man.	EA 49,90 DM Alone in Dark
Indy Car Rac	DV 84,90 DM Ultima 7	DV 89,90 DM -Tel 2	EA 49,90 DM Battle Isle 2
Innocent o. c.	DV 79,90 DM -Forge of V	EA 44,90 DM Project Terra	DA 64,90 DM Burning Steel
Ishar 2	DA 84,90 DM Ultima 7/8	DA 74,90 DM Project X	DA 49,90 DM Burntime
Jurassic Park	DV 64,90 DM -Silver Seed	EA 44,90 DM Push over	DA 49,90 DM Day of Tent.
Kingmaker	DV 69,90 DM Ultima 8	DV 84,90 DM Quick	DA 34,90 DM Der Fährer
Kings Quest 6	DV 69,90 DM -Speech	DV 44,90 DM Railr. Tychon	DA 74,90 DM Freddy Phor
Lands of Lore	DV 79,90 DM Ultima Trio. 2	DA 69,90 DM Sens. Soccer	DA 49,90 DM History Line
Legacy	DV 64,90 DM Ultima Uw. 1	DA 69,90 DM Sd. Service 2	DA 74,90 DM Indy 4
Legend of Kyr	DV 69,90 DM Ultima Uw. 2	DA 74,90 DM Sim City Del.	DA 69,90 DM Iron Hawk
Leg. of Kyr. 2	DV 74,90 DM Val of Darkn	DV 79,90 DM Sim City/Pop.	DA 54,90 DM Jurassic Park
Leg. of Kyr. 2	EA 69,90 DM Victory of Sea	EA 79,90 DM Sim Earth	DV 79,90 DM Kings Quest 6EA
Less. 5. Larry 6	DV 69,90 DM Walsh. Man.	DV 79,90 DM Sim Life	DV 79,90 DM Lands of Lore
Less. 5. Larry 6	DV 79,90 DM -Worlds 2	EA 79,90 DM Soccer Kid	DA 64,90 DM Lemmings DP
Lemmings DP	DA 74,90 DM Wing C. 2/Sp	DV 74,90 DM Space Hulk	DA 69,90 DM Lollypop
Lemmings 2	DA 79,90 DM -Sp. O. 1+2	DV 79,90 DM Spec. Forces	DA 74,90 DM Maniac M. 2
Links 386 Pro	DA 89,90 DM -Academy	EA 44,90 DM Street F. 2	DA 59,90 DM Microcosm
-SVGA Kurse ja	EA 44,90 DM Wizardry 7	DA 64,90 DM Superfrog	DA 49,90 DM Monkey Isl. 1
Lollypop	DA 74,90 DM Xenobots	DV 89,90 DM Super Trinis	DA 74,90 DM Rebel Assault
Lords of Power	DA 79,90 DM X-Wing	DA 74,90 DM Syndicate	DV 64,90 DM Spellcastn PPDA
Last in Time	DV 84,90 DM -Upgrade	DA 84,90 DM The Chaos E	DV 49,90 DM Strike Comm.
Lost Vikings	DV 79,90 DM -B-Wing	DV 44,90 DM The Greapst	DV 59,90 DM Turkan 2
Luthor Math	DV 69,90 DM Zeppelin	DV 59,90 DM The last Vikings	DV 64,90 DM Ur. lhw 1+2
		DV 79,90 DM Tornado	DA 69,90 DM Zeppelin

DV=DT, VERS. DA=DT, ANL, EA=ENGL, ANL, ??=N.N. BEK. TITEL MIT "*" AM PREIS WAREN ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG. DIESER ZEITSCHRIFT NOCH NICHT LIEFERBAR, VORBESTELLUNGEN MÖGLICH. IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. VERSANDKOSTEN: VORKASSE 6,90 DM, NACHNAHME 9,90 DM ZZGL. NN-GEBOHR (3,- DM). AB 250,- DM VERSANDKOSTENFREI. ES GELTEN UNSERE AGB.

CALL AND PLAY

S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel



0281-31641
0281-31642

Versandtelefon:
Mo.-Fr. 10 - 18 Uhr

Faxbestellungen:
0281 - 23493

Ladenlokale-Softwarehouse: Ladenpreise variieren !!!

46483 Wesel Auf dem Dudel 8

47533 Kleve Gasthausstr. 12

47608 Geldern Glockengasse 13

0281 - 25922

02821 - 14483

Eröffnung 02.04.94

Amiga

Amiga

Amiga

A-Train	DV	74,95	Elite 2	DA	52,95	Superfrog	DV	49,95
Aband.Pisc.2	DV	59,95	Elfmanna	DA	49,95	Surf Ninja	DA	54,95
Air Forces	DA	54,95	Euro Soccer	DV	69,95	Syndicate	DV	59,95
Commander	DA	49,95	Fallen Empire	DA	69,95	Turrican 3	EV	47,95
Alfred Chick	DA	46,95	Fatal Strokes	DA	67,95	Uridium 2	DA	49,95
Allen 3	DA	46,95	F117 Nighthawk	DV	59,95	When Worlds War	DA	49,95
Allenbreed 2	DA	79,95	Flashback	DA	74,95	Worlds of Legends	DA	54,95
Ambermoon	DV	62,95	Formula One	DA	54,95	WWF 2	DA	49,95
Anstoss	DV	59,95	Grand Prix	DA	54,95	Winter Olympics	DA	59,95

Aufschwung Ost

Bart versus	DA	46,95	Genesis	DA	54,95	Zeppelin	DA	67,95
the World	DA	46,95	Globule	DA	54,95	Zero	DA	59,95
Blatmann ret.	DA	59,95	Goblins 2	DV	66,95	Zool 2	DA	49,95
Blat Team	DV	67,95	Goblins 3	DV	66,95			
Blat Isle	DV	49,95	Gunship 2000	DA	64,95			
Data 2	DV	59,95	Hannibal	DV	67,95			
Blat Isle 2	DV	54,95	Hatrick	DV	54,95			
Bartholomäus	DA	54,95	Hilred Guns	DV	59,95			
Bazooka Sue	DV	59,95	Hist.Line 14-18	DV	69,95			
Beneath Steel	DA	54,95	Humans 2	DV	49,95			
Sky	DA	54,95	Indy 4	DV	77,95			
Big Sea	DA	54,95	Innocent.Caugh	DA	67,95			
Blob	DA	54,95	Jurassic Park	DV	49,95			
Body Blows	DA	49,95	K 240	DA	54,95			
Galetic	DA	49,95	Kingmaker	DA	64,95			
Bahs Bad Day	DA	54,95	Kings Quest 6	DV	59,95			
Bubba'n Stix	DA	54,95	Klt Vicious	DA	49,95			
Bundesliga	DV	64,95	Krustys Fun	DA	46,95			
Manger 2.0	DV	65,95	House	DA	59,95			
Burntime	DV	65,95	Lemmings 2	DA	59,95			
Campaign 2	DV	65,95						

Cannon Fodder

Catch EM	DA	49,95	Lemmings 1 und	DA	64,95	Black Gold	DV	29,95
Champ.Manag	DV	59,95	Slim City	DA	64,95	Budokan	DA	29,95
Chaos Engine	DA	49,95	Legacy of	DA	49,95	Eye of Behold. 1	DV	39,95
Chr. Columbus	DV	74,95	Sorasil	DA	54,95	Fate Gates Dawn	DV	39,95
Charthbreaker	DV	77,95	Locomotion	DV	54,95	Great Courts 2	DA	29,95
Civilization	DV	77,95	Lollypop	DA	59,95	Indy 3 Adv.	DV	39,95
Combat Air	DA	59,95	Lothar Mathias	DA	59,95	Invest	DV	29,95
Patrol	DA	59,95	Lotus Comp.1-3	DA	54,95	Legend Fairhall	DV	39,95
Cool Spot	DA	54,95	MAD News	DV	54,95	Loom	DV	39,95
Cosmic Space	DV	47,95	Maelstorm	DV	59,95	Mad TV	DA	39,95
head	DV	47,95	Magie Boy	DA	59,95	Man.Mansion	DV	39,95
Crazy Sports	DA	52,95	Magie of	DA	54,95	Minigolf	DA	19,95
Foothall	DA	52,95	Endoria	DV	54,95	Monkey Isl. 1	DV	39,95
Curse of	DV	79,95	Micro Machine	DA	49,95	Prince Persia 1	DA	29,95
Enchantia	DV	79,95	Missiles a.Xer.	DA	49,95	Popul.1 Plus	DA	39,95
Cyberpunk	DA	54,95	Monkey Isl.2	DV	47,95	Silent Service 2	DA	39,95
Cyber Race	DA	54,95	Morph	DA	47,95	Streetfighter 2	DA	39,95
Daemonsgate	DA	54,95	Mr. Nutz	DA	47,95	Triv. Pursuit	DV	29,95
Das Schw. Aug	DV	69,95	One Step Beyoun	DA	39,95	Zak Mc Cracken	DV	39,95
Deep Core	DA	54,95	Overdrive	DA	49,95			

Dennis

Der Clou	DV	64,95	Pizza Connection	DV	74,95	Amiga CD32		
Der Patrizier	DV	79,95	Quack	DA	29,95	Game Boy		
Die Siedler	DA	54,95	Quarter Pole	DV	59,95	SNES		
Desert Strike	DA	54,95	Ryder Cup	DA	54,95	auf Anfrage		
Disposible	DA	54,95	Second Samurai	DA	59,95			
Herr	DA	54,95	Sens. Soccer 92	DV	49,95			
Doc Malone	DA	54,95	Skidmarks	DA	49,95			
Dog Fight	DA	49,95						
Doofus	DA	49,95						
Dune 2	DV	49,95						
Eish.Manager	DV	69,95						

Innland ab 250,- DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM

Nachnahme 9,- DM zzgl. 3,- DM Nachnahmegebühr

DV=Spiel deutsch/DA=deutsche Anleitung/LV=in Vorbereitung

X= Bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

kostenlosen Versandliste

Ruf doch mal an !!!

Irrtümer vorbehalten

MAILBOX

dieses Formblatt empfiehlt
uns Ralf Peterrek aus Rheine
zur Arbeitserleichterung.

So, jetzt habt Ihr aber wirklich
keine Ausrede mehr, um Euch
vor einem Leserbrief zu
drücken: ankreuzen, ausfüllen,
abschicken!

SEITEN-LIEBE

Während andere Computer-
zeitschriften zu „Spaß-Maga-
zinen“ mit nichtssagenden
Laber-Testberichten mutie-
ren und wieder andere ein
Programm hauptsächlich des-
halb gut bewerten, weil es
am PC läuft, liefert der Ami-
ga Joker Monat für Monat
solide Information in erst-
klassiger Präsentation ab. Ein
besonderes Kompliment für
die Januar-Seitenhiebe, denn
ich habe besagte Sendungen
ebenfalls verfolgt und möch-
te sie mit einem leicht
abgeänderten Zitat des Kaba-
rettisten Hanns Dieter Hüsch
kommentieren: „Der Repor-
ter weiß nichts, kann aber
alles erklären!“
Ein Anliegen habe ich noch.
Bringt doch mal einen Test
aller Schachprogramme, viel-
leicht in Form eines kleinen
Turniers?

Man bedankt sich für das Lob,
am besten in Form eines eben-
falls abgewandelten, aber nicht
minder klassischen Zitats: „Für
die einen ist es Olaf Gaide, für
die anderen der netteste Leser-
briefautor der Welt!“ Einen
Test aller Schachprogramme
machen wir aber trotzdem
nicht, weil wir so was Ähnliches
bereits gemacht haben – im
Sonderheft „Strategie“.

DER WALDSCHRAT

1) Beim Test von „Chaos
Engine 1200“ (1/94) fiel mir
auf, daß der Screenshot von
26 bzw. 30 Spielerleben kün-
det – beherbergt Ihr etwa den
absoluten Stick-Champion?
2) Für Ende 92 war das Spiel

„Black Sect“ aus dem Hause
Lankhor angekündigt. Bis
zum heutigen Tage ist es
jedoch nicht erschienen –
habt Ihr es etwa während des
Winters an Euren redaktio-
nellen Ofen verfüttert? Wie
tief können Redakteure doch
sinken!

3) Kann es sein, daß die
Freezer-Adressen von Com-
puter zu Computer verschie-
den sind? Viele der bei Euch
abgedruckten Adressen funk-
tionieren bei mir nämlich
nicht!

4) Wißt Ihr, ob es in nächster
Zeit erschwingliche Freezer
für den A1200 geben wird?

5) Was sagt Ihr eigentlich
dazu, daß Michael die Adres-
sen aller Mailbox-Writer an
Freiherrn von Gravenreuth
verkauft, um damit Brigittas
nächsten Friseur-Besuch zu
finanzieren?

6) Was ist ein Genlock?
So, die Zeit wird langsam
knapp, der letzte Joker wurde
von den leise knisternden
Flammen des Lagerfeuers
bereits zernagt – tut mir leid,
aber hier draußen im Wald
kann es nachts echt ungemüt-
lich werden. Die Wölfe wer-
den sich auf die Dauer auch
nicht mit Jochens Bein
zufriedengeben, und die
Autobatterie reicht kaum
noch aus, den Drucker zu
speisen. Na, ich schicke Euch
mal gleich zwei Exemplare;
eins zum Lesen, eins zum
Anzünden, damit Ihr nicht
frieren müßt.
meldet sich Uwe Kurmutz
aus Jena nach dem geschei-
terten Aufschwung Ost.

1) Logo beherbergen wir den
Meister aller Klassen am Stick:
„Richy der Rührige“ gilt land-
auf, landab als Schrecken aller
Joystick-Hersteller!

2) Wie tief Redakteure sinken
können? Na, ungefähr so tief,
daß sie in Tiefenbach anfangen
und in China wieder auftau-
chen! Mit „Black Sect“ hat das
freilich wenig zu tun, denn eine
Nachfrage bei Lankhor brachte
auch nur die Information, daß
in allernächster Zeit mit dem
Nachfolger von „Maupiti Is-

land" zu rechnen sei – dummerweise ist das auch schon wieder ein Vierteljahr her...

3) Je nach Speicherausbau können sich die Adressen in der Tat ändern, doch ist das die Ausnahme von der Regel.

4) Freezer für den 1200er soll es zwar demnächst geben, wann genau, steht aber ebenso wenig fest wie der Preis.

5) Was sollen wir schon sagen? Besser so, als wenn er uns das Gehalt kürzen würde!

6) Ein Genlock ist ein Stück Hardware, um z.B. Computergrafiken, -texte etc. in Videoaufnahmen einzubinden.

Noch ein kleiner Tip für Waldläufer wie Dich: Schau Dich mal um, ganz in der Nähe müßte eine freundliche Seniorin in einem Haus aus Lebkuchen wohnen...

BILDER AUS DER NEUEN WELT

Da ich nun für ein Jahr in den Staaten bin, werde ich Euch mal einen brandaktuellen Lagebericht zukommen lassen. Zuerst drei Worte zum Amiga-Spieleangebot: Es gibt keins! Und wie man daraus schon erahnen kann, gibt es auch keine Amigas – ich war schon in allen denkbaren Läden, habe aber kaum etwas aufgetrieben. Das wird wohl teilweise an den sehr niedrigen PC-Preisen liegen, aber selbst die DOSen müssen sich hier den Konsolen beugen. Wenn man ein wenig herumhorcht, stellt man fest, daß beim Stichwort „elektronische Spiele“ nahezu jeder sofort an Sega oder Nintendo denkt. In den Zeitschriften für Videogames waren neulich allerdings Berichte über das CD³² zu finden – das einzige Programm jedoch, das in diesem Zusammenhang vorgestellt wurde, war „James Pond 2“, ein optisch und soundmäßig zwar gutes, wegen zu langsamen Scrollings aber nur schlecht spielbares Teil. Entsprechend sahen die Testberichte aus...

Ganz anders offenbar die Lage in England; ich habe hier einige Import-Magazine, in denen die „Freundin“ in höchsten Tönen gelobt wird. Kein Wort dagegen zum PC, der daheim in Deutschland ja eine gewichtige Rolle spielt. Tja, auf der Insel muß wohl das Amiga-Paradies sein...

seufzt Jan Grunow aus Berlin, derzeit Amiland.

Daß in England das Amiga-Dorado liegt, wagen wir zu bezweifeln, denn das liegt ganz klar in Deutschland, wo es den passenden Joker gibt! Daß die USA dagegen auf dem Konsolen-Trip sind, zeigt sich bei jeder CES aufs neue – aber dort hält man ja auch einen Hamburger für den Gipfel der Kochkunst...

MARCEL WILL'S WISSEN

1) Eure Januar-Seitenhiebe gehen vollkommen in Ordnung: Noch schlimmer als „Das flackernde Inferno“ war der „Krieg im Kinderzimmer“!

2) Wagt es nicht noch einmal, die Demo-Galerie wegzulassen! Wann bringt Ihr endlich das Demo-Sonderheft?

3) Ist „Empire Deluxe“ für den Amiga geplant? Und wie steht es mit „Master of Orion“, „Castles II“ und „Indy Car Racing“?

4) Weshalb entstehen für unsere „Freundin“ immer mehr Plattform-Games bzw. primitive Ballereien, während Simulationen und Adventures beständig seltener werden? Lohnt es sich für einen Strategen und Simulanten wie mich eigentlich noch, auf den 1200er oder das CD³² zu hoffen? Oder wäre die dumme DOSe angesagt?

5) Gibt es außer „Gunship 2000“ und „Thunderhawk“ noch andere brauchbare Heli-Simulationen?

6) Bringt bitte bei der Aktion

Wir suchen
den/die junge/n, dynamische/n



Video-Game-Spezialist/in Commodore

zur Verstärkung unserer Marketing-Abteilung.

Mit AMIGA CD³² haben wir im Video-Musik-Spiele-Markt ein Produkt eingeführt, das technologisch an der Spitze steht. Zur Unterstützung unserer Marketing- und Vertriebs-Aktivitäten suchen wir eine/n Mitarbeiter/in, die uns in Frankfurt tatkräftig unterstützt.

Die Aufgaben:

Beobachtung und Analyse des Video-Game-Marktes, Kontaktpflege zu den entsprechenden Software-Häusern, Publishern, Software-Distributoren und dem Fachhandel. Kommunikation nach innen und außen über Trends und aktuelle Software-Entwicklungen. Konzeption und Durchführung von Verkaufsförderungs-Aktionen. Unterstützung bei der Ausarbeitung von Werbekonzeptionen für den Bereich Video-Games.

Die Qualifikation:

Die Bewerberin/der Bewerber sollte über fundierte Kenntnisse im Video-Game-Markt verfügen und ein sicheres Gespür für Trends mitbringen. Kommunikationsfähigkeit nach innen und außen sowie Marketing-Basis-Wissen setzen wir voraus.

Wenn Sie zwischen 20 und 30 Jahre alt sind und einen interessanten Arbeitsplatz mit Reisetätigkeit und viel Action suchen, reichen Sie Ihre Bewerbung mit den üblichen Unterlagen bei unserer Personalabteilung ein.

Telefonische Vorab-Informationen erhalten Sie unter 069/66 38-157.

Commodore Büromaschinen GmbH · Personalabteilung
Lyoner Straße 38 · 60528 Frankfurt

SPARSCHWEIN-PHONE

0391/5419000

SPARSCHWEIN-FAX

0391/5419004



SPARSCHWEIN

AMIGA CD³² - DIE POWERCONSOLE 659,-

CD Game - Console, Double Speed CD-Drive, 15 Mio Farben, 14MHz, 68020 CPU, 16Mbit-RAM, Control Pad incl. 2 Spielen

CD³² GAMES

Pinball Fantasies CD /D Generation /ZOO L /James POND II /Alfred Chicken /Sensible Soccer /Liberation /Morph /Arabian Nights /Sleepwalker /Now that's what I call Games 1+2 /Deep Core /Overkill + Lunar C/John Barnes Football /Lotus Turbo Triologie /Labyrinth o. Time /Pirates Gold /Trolls /T F X /Photoworks /Mean Arenas /Castles 2 /... laufend Neuerscheinungen !!!!!

AMIGA 1200

Der Aufsteiger - AMIGA, 68020 CPU 14 MHz, 2MB CHIP-RAM

AMIGA 1200 HDD 120

Wie oben, mit 120 Mbyte 2,5 Zoll Festplatte intern.

AMIGA 4000

Amiga 4000 /20/4/20

Wollte Modelle auf Anfrage

Monitor Commodore 1084 S

14" Color, intern Stereo Verstärker

Monitor Commodore 1942

14" Color 0,28 mm Dotpitch, intern Stereo Verstärker

optimal für A 1200 / A 4000

HP Deskjet 510

Tintenstrahldrucker B/W, 300 x 300 DPI

Modem TKR Speedstar 144

Hayes kompatibel, externes Faxmodem 300-14400 Baud, NNP2-5

AMIGA Workbench 2.1

Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04

Activity Pak

Dpaint 4 AGA, Amiview 1.0 AGA, Nipal Mansell AGA

SUPER NINTENDO

Grundgerät ab

180,-

Weitere Hardware und Games zu Superpreisen!

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg
Alle Preisang. in DM, zzgl. Fracht-u. Verpackungspausch.-Lieferung per NN- Angebot
Insbliebend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - AMIGA, Commodore
und Super Nintendo sind eingetr. Warenzeichen.

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games

A-Train	89,95
A-Train Construction Set	39,95
Aces Of The Pacific *	79,95
Airbus A320	ab 79,95
Ambermoon	79,95
Anstoss	69,95
Aufschwung Ost	69,95
Battle Isle 2 *	69,95
Bed's Bad Day *	69,95
Body Blows Galactic	59,95
Born The Lion *	69,95
Bubba 'n' Sox	69,95
Burning Rubber *	59,95
Burntime	79,95
Campaign 2	79,95
Cannon Fodder	59,95
Cool Spot	69,95
Duke 2	59,95
Dennis	69,95
Die Clou *	69,95
Die Patzler	69,95
Der Schatz im Silbersee *	79,95
Die Höllewelt *	79,95
Die Siedler	89,95
Disposable Hero	59,95
Dogfight	69,95
Dungeon Master 2 *	79,95
Elfenath *	69,95
Elisabeth *	69,95
Eliti 2	59,95
Elysium	79,95
Empire Deluxe *	79,95
Goblins 3	79,95
Grand Prix	79,95
Gunsling 2000	69,95
Hallmark *	79,95
Hired Guns	69,95
History Line	79,95
Jurassic Park	59,95
K 240 *	59,95
Kings Quest 6 *	69,95
Kolumbus	79,95
Legend Of Sorasil *	59,95
Lost Vikings	69,95
Lothar Mathias	69,95
Nach Burger *	79,95
Nazi News *	79,95
Maelstrom *	89,95
Mortal Kombat	59,95
Mr. Raut *	69,95
Nascar *	69,95
Princes Gold *	89,95
Puzzle Connection *	79,95
Robinsons Requiem *	69,95
Second Samurai *	69,95
Seek & Destroy	49,95
Shadow Of The Comet *	69,95
Simon The Sorcerer	79,95
Skidmarks *	59,95
Software Manager *	79,95
Star Trek *	69,95
Stardust	39,95
Steuerschwarz (USA 2) *	79,95
Syndicate	69,95
Syndicate Data Disk *	39,95
T.F.X. *	69,95
Tornado	69,95
Turkic 3	69,95
Urduin 2	49,95
Wing Commander (dt.)	49,95
Winter Olympics	69,95
Zappeln *	79,95
Zool 2	59,95

Games speziell für A1200

1880	79,95
Anstoss	69,95
Body Blows Galactic	59,95
Burntime	79,95
Diggers	79,95
Jurassic Park	69,95
Sim Lite	69,95
Simon The Sorcerer	79,95
Star Trek 25th Anniversary	69,95
Twilight 2000	69,95

Amiga CD 32

Amiga CD 32 (Amiga-Konsole mit CD-ROM) 699,-
Schwarz-Titel auf Anfrage, die Konsole brauchen!

Joysticks

Advanced Gravis Game Pad	49,95
Advanced Gravis Joystick	59,95
Competition Pro Mini black	24,95
Competition Pro Mini clear	24,95
Competition Pro Mini Spezial	29,95
Competition Pro Mini Star	33,95
Quickjoy 1	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Bestellannahme

Telefon (030) 622 60 21

Telefax (030) 622 90 15

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Preishits (solange Vorrat reicht!)

1943	29,95
5th Gear	9,95
Arcanoid 2	19,95
Archipelago	9,95
Bam's Tale 3	29,95
Battle Chess	29,95
Battlehawks 1942	39,95
Buddies	29,95
California Games 2	29,95
Chuck Rock 2	29,95
Death Knights Of Krynn	39,95
Ensign Hughes International Soccer	29,95
F-15 Strike Eagle 2	49,95
F-17 Challenge	29,95
F-19 Stealth Fighter	39,95
Falcon	29,95
Falcon Mission Disk 1	29,95
Falcon Mission Disk 2	29,95
Flames Of Freedom	49,95
Go For Gold	29,95
Great Gears 2	29,95
Hard Drivin' 2	29,95
Hunt For Red October 1, 2	je 19,95
Icehockey	9,95
Immortal	39,95
Indiana Jones 3 Adventure	39,95
Indianapolis 500	39,95
Jack Nicklaus Golf	39,95
KGB	39,95
Kings Quest 4	49,95
Legend Of Finghail	39,95
Loom	39,95
M1 Tank Platoon	39,95
Mad TV	39,95
Manchester United	39,95
Maniac Mansion	39,95
Mig 29	39,95
Monkey Island 1	39,95
North & South	29,95
Operation Hammer	29,95
Operation Stealth	39,95
Packland	19,95
Pacmania	19,95
Primates	29,95
Populous & Promised Lands	39,95
Prince Of Persia	39,95
Railroad Tycoon	39,95
Reach For The Skies	39,95
Rick Dangerous 2	29,95
R-Type 2	29,95
Sensible Soccer 92 / 93	49,95
Shadowlands	29,95
Simul Service 2	39,95
Sim Ant *	49,95
Sim Earth *	49,95
Starglider 2	29,95
Streetfighter 2	39,95
Stunt Car Racer	29,95
Super Space Invaders	29,95
Team Yankee	19,95
Terminator 2	39,95
Trivial Pursuit	39,95
Turkic 1, 2	je 19,95
Ultima 5	19,95
WWF Wrestlingmania	39,95
Zak Mac Kracken	39,95

Computer

Amiga 1200	699,-
Aufpreis für interne 130 MB Festplatte	699,-
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte	999,-

Zubehör

512 kB RAM-Erweiterung mit Ufr für A500	59,95
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
CD-ROM für A500, A500+	249,-
Kickstart-Umschaltplatte	ab 39,95
Maus für alle Amigas	39,95
Scantabel (Amiga an TV mit Scant-Buchse)	25,95
Speichereverweiterung auf 2 MB für A500+	69,95
Staubschutzhülle für A500, A500+	19,95
Staubschutzhülle für Monitor	39,95
ext. 130 MB-Festplatte für A500, A500+	699,-
Andere Größen auf Anfrage!	

Disketten

3,5" MF 2DD	ab 7,50
-------------	---------

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren
Gesamtkatalog für AMIGA an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 16% MwSt.
Inzinsen und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
9,50 bei Nachnahme,
15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)
ab 250,- Versandkostenfrei!

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 26
12053 Berlin (Neukölln)

MAILBOX

Lesertest mehr Kontra-Meinungen!

7) Ist „Elite 2“ am 500er wirklich unspielbar?

hagelt Marcel Lembke aus Deibow seine Fragen herunter.

1) Stimmt auffallend!

2) Die Demo-Galerie ist ja nun wieder regelmäßig mit von der Partie, aber gleich ein Demo-Sonderheft?! Kennst Du den Spruch vom kleinen Finger und der ganzen Hand?

3) „Castles II“ wurde erst unlängst für das CD³² veröffentlicht, die übrigen Spiele sollen demnächst zur Umsetzung freigegeben werden.

4) Daß Plattform-Action derzeit am Amiga angesagt ist, stimmt zwar, doch solltest Du darüber nicht ganz vergessen, daß Highlights wie „Die Siedler“, „Cannonfodder“ oder „Beneath a Steel Sky“ sogar zuerst für diesen Rechner veröffentlicht wurden!

5) Höchstens das alte „Gunship“, das momentan über dem Budget-Markt (Kixx, 39,-DM) kreist.

6) Gerne, bloß erhalten wir kaum welche. Kein Wunder: Unsere Tests sind halt goldrichtig...

7) Unspielbar ist „Elite 2“ am 500er keineswegs, man muß bloß die Details der Grafik ordentlich runterregeln. Schöner wird das Game dadurch freilich nicht gerade.

KURZSICHTIGES FERNSEHEN

Sind wir denn wirklich alle so brutale Brutalinskis, wie das Fernsehen behauptet? Bloß weil wir gerne mal „Lemmings“, „Elite 2“, „Die Siedler“, „Aufschwung Ost“ oder „Anstoss“ spielen? Nö, sind wir nicht – jedenfalls bis auf ein paar Ausnahmen wie z.B. Brork oder Michael. Wenn diese TV-Fritzen natürlich bloß auf „Mortal Kombat“ starren, ist es schon klar, daß dieser Eindruck entsteht. Gerade die obengenannten Games verkaufen sich freilich in der Regel viel besser als

irgendwelche Prügeleien oder Ballerorgien. Doch selbst wenn ich mal „Street Fighter 2“ zocke, brauchen die Omas auf der Straße noch lange nicht um ihr Leben zu bangen...

verspricht Sascha Renn aus Ahrweiler.

Ja, Du bleibst vielleicht trotz dieses Teufelszeugs friedfertig, aber was ist mit den vielen Konsolen-Kids, die demnächst schwer bewaffnet die Sendezentralen stürmen werden? Man möchte diesen auf einem Auge blinden Meinungsmachern beim Fernsehen fast gönnen, daß sie mit ihren an den Haaren herbeigezogenen Weisheiten mal recht behalten, was?

MUT ZUM BLUT

Liebe Mailbox, ich finde, daß der AJ das Thema „Gewalt in Computerspielen“ nicht ernst genug nimmt! Ich zum Blei-Spiel finde diese fürchterlichen Kriegs-, Action- und Ballerspiele wirklich schrecklich, denn oftmals brechen Gegner bei solchen Programmen nicht etwa blutüberströmt zusammen (wie man eigentlich glauben sollte), sondern sie explodieren einfach. Ja, wie soll man sich denn da ein realistisches Bild von einem qualvoll verendenden Bösewicht machen, wenn man nicht live dabei ist? Wie soll sich unsere Jugend da je in der Wirklichkeit zurechtfinden? Deshalb fordere ich hiermit die BPS auf, nur noch bluttriefende Action-Games zuzulassen. Spiele mit possierlichen Tierchen, die man durch einen Hopser mit dem Knuddel-Helden in eine Bonusbanane verwandelt (was für ein grauenhaftes Schicksal!) hingegen gnadenlos zu indizieren. Hochschlachtungs-voll, Jan Wöbeking. So formvollendet verabschiedet sich besagter Jan aus Niedernwöhren.

Hochinteressante Theorie! Aber

die ist ja bekanntlich grau, während die Praxis schön blutrot ist. Daher unser Vorschlag: Du schnappst Dir Brooks Keule und unternimmst mit Gleichgesinnten einen Bildungsausflug nach Bonn zur BPS. Dort hüpfst Ihr zuerst allen Leuten auf den Kopf, und wer sich nicht in eine Bonusbanane verwandelt, kriegt den Knüttel über den Scheitel gezogen. Sollten die Studienobjekte dann bluten, hast Du recht gehabt – falls sie dagegen explodieren, mußt Du Deine Ansicht halt nochmals überdenken...

STIFTUNG WERBETEST

Klare Sache, Werbung muß sein, aber es ist eben alles eine Frage der Art und Weise. Ich weiß, daß Ihr redaktionell gar nix damit zu tun habt, aber ich schreibe Euch trotzdem mal – vielleicht veröffentlicht Ihr den Brief, und dem einen oder anderen Werbe-Macher kommt er so unter die Augen. Als Anschauungsbeispiel nehme ich mal das Januar-Heft, wobei aber alle übrigen genausogut geeignet wären.

- Seite 2/3 von Sunflowers: recht gut, prägt sich ein (auch, weil die das schon seit Monaten so durchziehen).
- Seite 8 von Mallander: schlecht, totales Chaos, kein Blickfang.
- Seite 11 von Digital Integration: Durchschnitt, für eine ganze Seite zu langweilig.
- Seite 15 von Max Design: nicht übel, klarer Aufmacher, Top-Bild.
- Seite 17 von Gremlin: trotz aggressiven Stils eher langweilig.
- Seite 19 von TMA: zuviel Text, uninteressant.
- Seite 25 von Magic Bytes: interessantes Thema (wenn richtig vermarktet), hier aber viel zu dunkel, fällt nicht auf.
- Seite 33 von Art Department: klar, witzig, originell, super!
- Seite 37 von Euch: nicht schlecht, aber irgendwie fehlt der „Reißer“.
- Seite 39 von Bomico: oben gut, unten öde.

Tja, und so geht's immer weiter – alles in allem doch sehr durchwachsen. Vielleicht glaubt Ihr, daß es Euch wurscht sein kann, aber ein gutes Magazin kann durch gute Werbung nur gewinnen! meint Jan vom Hofe (mein Gott, schon der dritte Jan heute) aus Werdohl.

Daß Heft und Herausgeber (jeder auf seine Art) von Werbung profitieren, ist unbestritten, obgleich sowohl Deine Aufzählung als auch der Begriff „gut“ hier doch weitgehend vom persönlichen Geschmack abhängen. Dennoch fanden wir Deine Ausführungen sehr interessant und sind schon gespannt, ob sie bei den Inserenten eine Reaktion hervorrufen.

UMTAUSCH-LARRY

Noch bin ich Amiga-User, möchte aber gern auf einen PC umsteigen. Als alter Sierra-Fan habe ich natürlich jede Menge Originale, die mir an der DOSe nichts mehr nützen würden. Andererseits sind gerade die älteren Sierra-Games wohl kaum noch zu kriegen, doch nun habe ich mal gehört, daß manche Firmen Amiga-Originale in PC-Originale umtauschen. Macht Sierra das auch? hofft Jan, äh, Jérôme Huwe aus Berlin.

Tatsächlich bieten manche Firmen einen solchen Service für System-Umsteiger, allerdings meist gegen einen kleinen Obolus – für Sierra solltest Du Dich diesbezüglich mit dem deutschen Vertrieb Bomico in Verbindung setzen. Als Alternative könntest Du Dich bei Kixx XL umsehen, wo die alten Games der Company derzeit als preiswerte Budgetsoft neu aufgelegt werden.

SCHADEN MACHT KLUG

Wann lernen die Raubkopierer endlich, daß ihr Treiben den Tod des jeweils betroffe-

Skat Deluxe 2

DM 59,-



Skat Deluxe 2 ist ein Skatspiel der neuen Generation aus Stefan Ossowski's Schatztruhe. Zwei computergesteuerte Skatbrüder, deren Spielstärke Sie verblüffen wird, stehen Ihnen zur Verfügung. Ob Regelskat, Bierlachs oder Ramsch – dieses Programm beherrscht alle verschiedenen Spielarten.

Besonders hervorzuheben: Skat Deluxe spielt nach den neuesten Regeln der Deutschen Skatordnung. Es stehen Ihnen alle nur erdenklichen Spielmöglichkeiten zur Verfügung, vom „Grand ouvert“ über „Ramsch“ bis zu „Bockrunden“. Dabei können Sie selbst bestimmen, wann eine „Bockrunde“ gespielt wird. Durch viele Optionen ist es Ihnen möglich, die Regeln zu verändern, um so z.B. mit „Kontra“, „Re“ oder mit „Ramsch“ zu spielen. Spielen Sie Skat, wie Sie es an Ihrem Stammtisch gewohnt sind.

Der integrierte Spieleeditor macht es Ihnen möglich, die Karten nach Ihren eigenen Wünschen zu verteilen und das Spiel zu wählen. Sie können so alle Spieltypen trainieren, und dabei jedes Spiel mehrmals durchspielen, um verschiedene taktische Konzepte auszuprobieren. Machen Sie sich fit für Ihren nächsten Skatabend und verblüffen Sie Ihre Skatbrüder durch Ihre neue Spielpraxis. Bestell-Nr. 225

Drachensteine

Drachensteine ist ein uraltes Spiel, für das Sie strategische Fähigkeiten, ein gutes Gedächtnis und auch ein wenig Glück benötigen. 144 Spielsteine bauen sich vor Ihnen auf, in einer Figur, die als „Drache“ bezeichnet wird. In jedem Zug des Spiels müssen Sie ein gleichartiges Paar von Spielsteinen entfernen, bis der Drache komplett entfernt ist bzw. bis kein weiterer Zug mehr möglich ist. Drachensteine ist ein Spiel mit hohem Suchtfaktor, das Sie lange vor Ihren Amiga fesseln wird. Bestell-Nr. 231



Versandkosten:
Inland: DM 4,- V-Scheck, DM 8,- Nachnahme
Ausland: DM 8,- V-Scheck, DM 25,- Nachnahme



Stefan Ossowski's Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH

Veronikastraße 33
45131 Essen
Telefon (02 01) 78 87 78
Telefax (02 01) 79 84 47

MAILBOX

nen Rechners bedeuten kann? Wie ich gestehen muß, habe ich damals am 64er auch raubkopiert, und dieser Comp i ist nun wirklich mindestens scheintot – hauptsächlich natürlich, weil die Entwicklung ihn überholt hat, aber er hätte zumindest ein wenig länger leben können, wenn nicht noch jedes popelige Billiggame x-mal kopiert worden wäre! Soweit es mich betrifft, habe ich ebenfalls teuer dafür bezahlt, da ich zu den ersten gehörte, die hopsgenommen wurden. Und die Moral von der Geschicht: Raubkopieren lohnt sich nicht!

Davon abgesehen weiß ich noch aus meinen damaligen Programmierzeiten (Demos und so), wieviel Arbeit in einem Programm stecken kann. Und so ein Programmierer will ja ohne Zweifel auch leben; wenn er seine Brötchen damit nicht mehr verdienen kann, wird er eben Schipper oder Bauer – grausige Vorstellung! plaudert ein Unbekannter aus Beckum aus dem Nähkästchen.

Lauschet den Worten der Weisheit, Ihr Unwissenden – der Mann aus Beckum hat nämlich völlig recht! Aber vielleicht wird jetzt ja alles besser, weil mit dem „Software Manager“ von Kaiko jeder selbst nachvollzie-

hen kann, wie der Hase in einer Spieleschmiede wirklich läuft...

DER FALSCHSPIELER

Das CD³² ist kein Amiga und nicht würdig, dessen Namen zu tragen! Statt dessen ist es eine Konsole, die von Commodore bloß unter dem Amiga-Namen verschandelt wird, weil das einen größeren Verkaufserfolg verspricht. Ich bin von Euch sehr enttäuscht, weil Ihr diesen Unterschied offenbar nicht bemerkt habt – sonst würdet Ihr die Tests für diese Konsole doch im Megablast abdrucken. Falls Ihr jetzt denkt, ich hätte etwas gegen den Fortschritt, so seid Ihr schief gewickelt, denn ich freue mich z.B. sehr über den 1200er und 4000er. Das sind moderne Amigas, aber eben immer noch Amigas. Deshalb der Aufruf an alle alten Amiga-Fans: Boykottiert diese Konsole unter falschem Namen! Noch ein anderes Problem: „Anstoß“ stürzt bei mir regelmäßig ab, bei meinem Bruder dagegen läuft es einwandfrei. Wißt Ihr Rat? grübelt Konsolenhasser Jens Klawon aus Wardenburg.

Erstens drucken wir Tests für das CD³² ja tatsächlich auch in „Megablast“ ab, zweitens ist die Enttäuschung ganz auf unserer Seite: Du bist es doch, der

sich von Äußerlichkeiten täuschen läßt, denn unter den Konsolenkleidern steckt beim CD³² ganz klar ein (leicht aufgemöbelter) Amiga 1200! Was glaubst Du wohl, warum die Spiele für das CD³² auch am 1200er laufen, sobald das entsprechende CD-ROM erhältlich ist?!

Von Problemen, die „Anstoß“ offenbar mit ganz bestimmten Amiga-Modellen hat, haben wir inzwischen schon öfter gehört – wir empfehlen, mal direkt bei Ascon nachzufragen.

MIKES LOVER

Michael, ich liebe Dich, denn Dein Statement bezüglich des CD³² im Februar-Editorial sprach mir aus der Seele! Ich bin nämlich stolzer Besitzer eines ganzen Amiga-Fuhrparks und fand es damals schon toll, daß Ihr CDTV-Games getestet habt. Genauso bin ich jetzt über die Testberichte zu 32er-Spielen entzückt, sonst müßte ich mir nämlich extra noch das Megablast zulegen. Nett fände ich's aber noch, wenn Ihr genau angeben würdet, ob es sich um deutsche Versionen handelt und wie es mit dem Speichern von Spielständen aussieht. bittet Sebastian Greiner aus Wiesbaden.

Wie Du auch in dieser Ausgabe wieder sehen kannst, liebt Michael Dich auch – aller-

dings würde er Dich bestimmt noch mehr lieben, wenn Du Dir trotzdem „Megablast“ zulegst. Und so nett, daß wir Dinge wie die Sprache des Spiels und seine Speichermöglichkeiten im Text erwähnen, waren wir doch eigentlich schon immer, oder?

FREUNDE, RÖMER, VOLKSGENOSSEN!

Dies ist der Moment, Euch einmal mehr aufzufordern, zu Federkiel und Sklavenblut (für Pazifisten tut's auch ein Kugelschreiber) zu greifen und uns Euer Herz auszuschnitten! Anregungen, Vorschläge, Fragen, Lob und Kritik werden gerne entgegengenommen und fast so gerne persönlich beantwortet. Es sei denn, es läge kein RÜCKPORTO (Ausländer verwenden Internationale Antwortscheine) bei, der Absender wäre nicht zu entziffern, oder der Schrieb würde sowieso demnächst hier abgedruckt. Also wendet Euch bitte bald, reichlich und vertrauensvoll an nachstehende Adresse – auch du, mein Sohn Brutus!

**JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

Alien 3	DA	46.00	Globdule	DA	54.00	Turrican 3	DV	63.00
Alien Breed 2	DA	46.00	Goal (Kick Off 3)	DV	54.00	Uridium 2	DA	44.00
Ambermoon	DV	69.00	Goblins 3	DV	67.90	Winter Olympics	DA	63.00
Anstoss	DV	66.00	Hattrick	DV	67.90*	Zeppelin	DV	67.90
Apocalypse	DA	49.90*	Hired Guns	DA	61.00			
Aufschwung Ost	DV	61.90	Jurassic Park	DV	55.90			
Cannon Fodder	DA	53.00	Kingmaker	DV	67.00			
Combat Air Patrol	DA	61.00	Kings Quest 6	DV	61.90*			
Cool Spot	DA	55.90	Kolumbus	DV	72.00			
Crazy Sports Football	DV	55.90	Mad News	DV	67.90*			
Cyberpunk	DA	55.90	Mortal Combat	DA	53.00			
Der Schatz im Silbersee	DV	79.90*	Mr. Nutz	DA	49.90*			
Die Siedler	DV	79.90	Penthouse HN Deluxe	DV	55.90			
Dogfight	DA	66.00	Pinball Dreams & Fantasies	DA	59.00			
Doofus	DA	52.00	Pinball Fantasies A 1200	DA	57.90			
Dune 2	DV	55.00	Pizza Connection	DV	79.90*			
Elite 2	DA	53.00	Seek & Destroy	DA	38.90			
Excellent Games	DA	61.90	Seek & Destroy A 1200	DA	41.00			
F-117 A Nighthawk	DA	67.90	Stardust	DA	38.00			
Fury of the Furries	DA	55.90	Tornado	DA	59.00			

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, sowie Software für andere Computersysteme

+++ ZUBEHÖR +++

Leerdisketten 10er	7.30
Leerdisketten ab 100 Stck.	7.00
Externes Laufwerk	125.00
512 KB für A500	55.00
1 MB für A600 intern	99.00
2 MB für A500 intern	229.00
400 dpi Maus	35.00
260 dpi Maus	28.00
OPTO Maus incl. Pad	79.00
Directory Opus V 4.11	DV 119.00
Final Copy II	DV 169.00
Final Writer	DV 289.00
TurboPrint Prof. 2.0	DV 139.00
X-Copy & Tools	DV 74.00

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck: DM 7.00 / bei Nachnahme Post: DM 10.00 - UPS: DM 15.00 / Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck: DM 17.00
Bei Software ab DM 350,- Bestellwert liefern wir **versandkostenfrei** (nur im Inland)
*bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar
Preisanänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

EIN ABO MIT ZUKUNFT!



So sieht Eure Zukunft als Abonnent aus: Ihr bekommt den Joker dann schneller und preisgünstiger sowie ein voll spielbares Mega-Demo von Virgins Zukunfts-Adventure „Beneath A Steel Sky“ oben-drein!

Rosige Zukunftsaussichten garantiert allein schon die Preisersparnis, denn im Abo kosten die 10 Ausgaben eines Jahres nur soviel wie 9, nämlich futuristisch günstige 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Die Hefte werden dann zukunfts- und wettersicher in umweltfreundlicher Verpackung direkt vom Briefträger an die Haustür gebeamt, noch ehe sie am Kiosk materialisieren. Damit nicht genug, denn unser Geschenk an alle Neuabonnenten entführt Euch persönlich in die Zukunft:

Es wartet eine voll spielbare (deutsche) Demoversion von BENEATH A STEEL SKY, dem brandneuen Adventure-Hit von Virgin. Und wer braucht noch Lucas Arts, wenn wie hier eine mitreißende Science-fiction-Story über den Screen flimmert, deren Spitzengrafik und Megasonds jedem „Blade Runner“ zur Ehre gereichen würden? Laßt Euch also die kernigen Rätsel und die innovative Benutzerführung unserer aktuellen Abo-Prämie nicht entgehen, es könnte Euch leid tun!

Übrigens: Abonnieren kann man auch in Zukunft noch, das Mega-Demo von „Beneath A Steel Sky“ gibt's allerdings nur diesen Monat. Dafür dürfen Abonnenten zukünftig bei jeder Abo-Verlängerung mit einer weiteren Prämie rechnen!

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT – MIT EINEM VOLL SPIELBAREN MEGA-DEMO DES IRREN SF-ADVENTURES „BENEATH A STEEL SKY“ FÜR JEDEN NEUABONNENTEN!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT, KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

PUGGSY

Der Konsolen-Killer

Mit Puggsy hat Psygnosis seine erste Eigenproduktion für Konsolen abgeliefert – mit dieser Konvertierung den Beweis, daß auf Mega Drive und Co. nichts möglich ist, was nicht auch am Amiga machbar wäre!



Mal geht's aufwärts...



... dann wieder abwärts!

Obwohl die Liverpooler Softwareküche dieses Plattform-Süppchen nach bewährtem Rezept (man denke nur an Genreklassiker wie die „Beast“-Trilogie, „Ork“ oder „Barbarian“) zusammengemixt hat, schmeckt es doch einen Tick rätsellastiger als die gewohnte Kost des Hauses. Prinzipiell handelt es sich aber erneut um ein ungemein spielbares Jump & Run:

Held des Tages ist Puggsy, ein liebenswerter Außerirdischer mit großer Nase und einem Körperbau,



Und manchmal scheint's auch gar nicht weiterzugehen.

der auf einen Kartoffel-Sack in der Ahnengalerie schließen läßt. Dieses Prachtstück von einem Alien hat nun den Fehler begangen, mit seinem Raumschiff auf einer irdischen Südseeinsel einen Zwischenstop einzulegen, um die Eingeborenen nach dem Weg zu fragen. Daß es ein Fehler war, merkt man unschwer daran, daß die technikbegeisterten Insulaner vom Raumer unseres Hauptdarstellers so angetan sind, daß sie ihn kurzerhand in ihre Hauptstadt verfrachten. Der Spieler soll nun behilflich sein, Puggsy wieder in Besitz seines High-Tech-Mobils zu bringen. Dazu durchläuft und durchhüpft man 17 abschnittsweise unterteilte Levels, wobei der Held den angreifenden Krebsen, Vögeln etc. zunächst ziemlich wehrlos gegenübersteht – nach Aufsammeln von Gummipistolen oder anderen Ballertools ist die Selbstverteidigung aber gewährleistet. Zumeist dient das herumliegende Sammelgut jedoch friedlicheren Zwecken; beispielsweise lassen sich Fässer zu Treppen aufstapeln, mit Steinkugeln aktiviert man Schalter, und mit Wasserkübeln werden Feuersbrünste gelöscht. Umsicht und Bedacht führen hier also viel eher zum Ziel als ein nervöser Ballerfinger, denn die Rätselnüsse haben oft eine ganz schön harte Knobel-Schale. Damit Einsteiger trotzdem nicht gleich wieder aussteigen, hält das Game einige simple „Junior“-Levels bereit,

anschließend kann man anhand einer Weltkarte jeweils vor Levelbeginn seine Fortschritte begutachten oder per Paßwort jederzeit an der zuletzt besuchten Stelle wieder anfangen.

Für Abwechslung sorgen originelle Endgegner, haufenweise versteckte Subgames (z.B. eine „Space Invaders“-Variante) und kleine Speedpassagen auf einer Kohlenlore, für optischen bzw. akustischen Hochgenuß eine Präsentation, die das Original vom Mega Drive bei der fröhlichen Musikbegleitung sogar übertrifft. Ansonsten kommen die Palmenstrände, Pyramiden oder Stadtbezirke genauso bunt und parallax angeschrollt wie anno Konsole, und die Animation sämtlicher Charaktere ist noch immer traumhaft gut. Außerdem gibt's hier am Amiga sonst eher rare Technik-Kabinettsstückchen wie Rotier- und Zoomeffekte zu bewundern. Da auch die Steuerung vollauf überzeugen kann, ist das Fazit nicht schwer zu erraten: Wer Plattform-Spaß mit unterhaltsamem und originellem Gameplay sucht, der wird bei Puggsy fündig! (rl)

PUGGSY (PSYGNOSIS)

TUFTEL-PLATTFORMEN

82%

„KULTIG“



GRAFIK	84%
ANIMATION	86%
MUSIK	80%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

im

SILBERSEE

Nach zweimonatigem Ritt durch die PC-Prärie hat die abenteuerliche Karl May-Versoftung von Software 2000 bzw. Linel nun auf den Amiga-Hengst umgesattelt – und legt auch hier einen gestreckten Galopp auf das Digi-Parkett!

Über den Autor der Vorlage braucht man eigentlich kaum ein Wort zu verlieren, denn der sächsische Cowboy aus Radebeul bei Dresden ist auch viele Jahre nach seinem Tod noch der meistgelesene deutsche Volksschriftsteller. Da es sich hier um der Welt erste Compu-Konvertierung eines seiner Wildwest-Schinken handelt, ist es nicht weiter verwunderlich, daß die Programmierer dieser deutsch/schweizerischen Koproduktion die zwei Jahre Entwicklungszeit

überwiegend darauf verwendet haben, ein Adventure in den Sattel zu hieven, das sich ziemlich eng an die Handlung der Romanvorlage hält. In Sachen Optik und Steuerung saßen die Vorbilder dagegen eindeutig auf der kalifornischen Sierra-Ranch:

Der Spieler übernimmt die Rolle des wackeren Trappers Old Firehand, der eine Bande von Tramps und insbesondere deren ruchlosen Anführer Cornel Brinkley dingfest machen muß. Die Ganoven haben sich nämlich unrechtmäßig in den Besitz einer alten Landkarte gebracht, wo das Versteck eines noch älteren Indianerschatzes eingezeichnet ist. Um das Schätzchen zu heben, fehlen ihnen vorläufig allerdings noch die Barmittel, weshalb sie jetzt eine Eisenbahnkasse und eine Farm zu überfallen gedenken. Old Firehand und seine Begleitung Tante Droll wiederum gedenken, dem einen Riegel vorzuschieben, wofür sie vier Kapitel lang Zeit haben – die Geschichte beginnt auf einem Raddampfer, geht dann in einem Holzfäl-



Wild ist der Westen

lercamp und einer Farm weiter, ehe der finale Showdown am sagenhaften Silbersee über den Screen flimmert.

Zunächst flimmert aber ein Intro mit sagenhaften Landschaftsbildern über den Screen, wo Karl May persönlich ein paar warme Worte zum Besten gibt. Danach findet man sich auf dem alten Mississippi-Steamer „Dogfish“ wieder; hier treibt neben den besagten Bösewichtern auch ein ausgebrochener Panther sein Unwesen. Ist das Vieh erstmal mit einem Knüppel vom Schiff gejagt, kann der Kollege mit dem merkwürdigen Namen an Bord

kommen (Tante Droll heißt er wegen seiner Vorliebe für Frauenkleider, die im weiteren Verlauf des Spiels nicht ganz unwichtig ist). Gemeinsam vereitelt man nun den Plan der Spitzbuben, den Raddampfer zu versenken, und auch bei der Beraubung eines braven Passagiers können unsere Protagonisten natürlich nicht tatenlos zusehen...

Ihre Heldentaten absolvieren Old Firehand und sein Kumpel per Maus und Icons im Point & Click-Verfahren, wofür sie recht ordentlich animiert durch von schräg oben gezeigte und bildweise umgeschaltete Sze-



Weit ist die Prärie



Zu ist das Tor





Hallo! Ich bin Karl May.
Nun bin ich zwar schon
über 80 Jahre tot, aber
noch immer werden meine
Abenteuer - Erzählungen
überall auf der Welt
gelesen.



Brav ist der Hund

gibt's zur Belohnung eine automatisch ablaufende Animationssequenz zu sehen. Im letzten Kapitel, wie könnte es anders sein, taucht dann auch der edle Häuptling Winnetou auf, ohne den bei Karl May im Wilden Westen bekanntlich so gut wie nichts lief. Doch bis dahin warten allerlei Tode auf den Westener (etwa, wenn er sich zuviel Alk hinter die Binde kippt oder sich beim Anschleichen an die Schurken auch nur den kleinsten Fehler erlaubt), weshalb ausgiebiges Abspeichern zu seinem Pflichtprogramm gehört.

Besonders stolz sind die Schöpfer dieses Digi-Westerns darauf, daß es ihnen gelungen ist, auf einem normalen A500 mehr als 32 Farben gleichzeitig darzustellen. Und das mit Recht, denn tatsächlich sehen die detailreich gepinselten Landschaften in den verwendeten Pastelltönen zumeist sehr stimmungsvoll aus. Zusammen mit den Countryklängen der Soundkulisse entsteht damit genau jene Atmosphäre, die wie der Handlungsrahmen der Romanvorlage entspricht. Da

die gehobene Rätselkost auch dem fortgeschrittenen Abenteuerer einiges an Gehirnschmalz abverlangt, das Programm natürlich komplett deutsch ist und die Maussteuerung insgesamt durchaus überzeugt, kann man nicht nur Karl May-Fans zu einem Besuch des Silbersees raten – obwohl gerade sie sich besonders über das im typischen grüngoldenen Outfit verpackte Spiel freuen dürften. Noch mehr Freude mag dann aufkommen, wenn Software 2000 demnächst den sandigen Nachfolger „Durch die Wüste“ veröffentlicht, zumal man für die Abenteuer von Kara Ben Nemsis auch die hier noch vorhandenen Kinderkrankheiten auszuräumen gedenkt... (md)

narien gesteuert werden. Bei den anfallenden Gesprächen mittels anklickbarer Sätze sind hübsch gemalte Portraits eingebunden, und auch die sonstigen, überwiegend in Brauntönen gehaltenen, bildschirmfüllenden Bilder können sich durchaus sehen lassen. Um die teilweise recht kniffligen Aufgaben zu lösen, sind allerdings oft Millimeterarbeit und ein wahrer Adlerblick vonnöten: Die vielfach recht geschickt in der Landschaft versteckten Gegenstände sind nämlich gelegentlich so winzig, daß sie der flüchtige Trapperblick allzu leicht übersieht.

Und wenn dann noch so manche Türe oder Kiste verschlossen bleibt, man aber gleichzeitig eine ganze Reihe von unnützen Sachen aufklauben kann, ist schon mal ein bißchen Verwirrung angesagt. Die Rätsel selbst sind aber durchweg logisch aufgebaut; wer beim Einsatz bzw. der Kombination der gefundenen Items gesunden Menschenverstand walten läßt, sollte hier durchaus zurecht kommen. Ab und an muß auch der ständig mitzuckelnde Tante Droll zur Mitarbeit überredet werden, und sollte wieder mal eine größere Aktion geglückt sein,

DER SCHATZ IM SILBERSEE (SOFTWARE 2000/LINEL)

WESTERN-ADVENTURE

74%

„LITERARISCH“



GRAFIK	76%
ANIMATION	74%
MUSIK	76%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	74%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT



Hübsch ist die Farm



Gemütlich ist das Zimmer



Alle Rollenspiele sind irgendwie gleich, ständig geht es um Dungeons, Monster und Magie? Denkste, dieser Abenteuerurlaub von Psygnosis ist von der Story bis zum Gameplay ein ziemlich exzentrischer Vertreter seiner Art!

Nun hat ja die britische Ballerschniede seit Games wie „Ultima“ oder „Hired Guns“ den Ruf weg, zwar ungewöhnliche, aber oft nicht eben fesselnde Rollenspiele zu liefern. Und auch Perikelion wartet mit kleinen Durchhängern auf, vor allem der bedienungstechnischen Art. Wer hier nämlich einfach mal so drauflosabenteueri, könnte die Maus nach einem Stündchen durchaus geknustet in die Ecke legen – weil sich schier gar nichts zu tun scheint! Und doch, hat man sich erst mal durch die Lektüre des teilweise recht dünnen Handbuchs eine blasse Ahnung verschafft, worum es geht, entwickelt das Programm eine Anziehungskraft, der nur schwer zu widerstehen ist...

Zum Szenario: Irgendwo im All dreht sich ein von atomaren und biologischen Kriegen buchstäblich verwüsteter Planet um seine Sonne, der von Menschen und anderen seltsamen Wesen bewohnt wird. Das größte Problem der Einheimischen ist derzeit aber keineswegs die ausgedörrte Landschaft, sondern ihr von guten wie bösen Göttern bewohntes Walhalla. Die Überwesen mit vertrauenerweckenden Namen wie „Vitriol“, „Morphin“ oder „Toxic Waste“ sind momentan nicht besonders gut drauf und trachten auch noch danach, von ihrer astralen auf die reale Ebene zu gelangen. Um Chaos, Aufruhr und genetische Deformation komplett zu machen, steht ausgerechnet

„Unborn“, der übelste und zerstörerischste dieser zweifelhaften Götter, kurz vor dem Durchbruch! Und wer könnte ihm



schon Einhalt gebieten, wenn nicht eine sechsköpfige Truppe tiefgekühlter Klon, Androiden und kybernetischer Mischwesen?

Ist das nun Fantasy, Horror, Science-fiction oder einfach nur an allen Ha-



Winnetou im Keller?

ren herbeigezogen? Wen kümmert's, schließlich harrt hier eine ganze Welt der Rettung. Das Charakter-Bastelset erlaubt dem Weltenretter dabei noch recht weitgehende Freiheiten, deren Nutzen und Bedeutung zunächst freilich schwer abschätzbar sind. Kleiner Tip unse-

rerseits: Wer sich zumindest drei Spell-caster in die Party holt, hat später bessere Chancen! Im Spiel ist es dann mit der



Das Städtchen von außen

Freiheit nicht mehr allzu weit her, denn man reist auf einer Landkarte von Location zu Location, wobei das Gamedesign Abwege strengstens verbietet – nur die gerade auf der Tagesordnung stehenden Dungeons oder Orte gewähren dem Reisenden auch Zutritt. Und erst wer dort die anstehende Hauptaufgabe gelöst hat, darf sich auf die Suche nach dem nächsten Problem machen!

Konkret heißt das nun, daß zunächst eine verfallene Stadt erforscht werden muß, bei der es die wenigen wirklich interessanten Punkte herauszufinden gilt; später wäre dann anderswo ein hochwichtiger Zeitgenosse aufzutreiben und so weiter. Wer hier die sonst hinter jeder zweiten Ecke lauenden Kämpfe und Gespräche erwartet, wird enttäuscht: An ihre Stelle sind Hack-Sessions mit gelegentlich herumstehenden Computerterminals getreten, bei denen man sich in schönster „Neuromancer“-Manier Infos besorgt oder benötigte Soft abgreift. Sicher, hin und wieder ist auch eine Prügelei nicht zu umgehen, wofür man auf einen umständlich zu bedienenden Kampfscreen befördert wird, der an SSIs klassische AD&D-Rollis erinnert. Und die Zauberei spielt, wie



Otto voll gerüstet



Verschwenderische Intro-Pracht



Auf Leben und Tod!



Wo iss'n hier das Nachtleben?

schon angedeutet, ebenfalls keine geringe Rolle. Obwohl man vielleicht besser von übersinnlichen Fähigkeiten reden sollte, setzen sich die „Spells“ doch aus einer bestimmten Mixtur von Emotionen zusammen. Großzügigkeit und Abscheu ergeben z.B. einen hochwirksamen Lebenskraft-Zerbröckler.

Optisch weiß das Game jedenfalls vom Super-Intro bis zum letzten Dungeon zu gefallen, denn hier präsentiert sich eine wunderschön gezeichnete Welt in verdorrten Brauntönen, deren diverse Örtlichkeiten stets dreidimensional aus Partysicht dargestellt sind. Fast noch scharfer ist der schaurig heulende „Ruinen-Sound“ gegliedert, das „Lied vom Tod“ ist dagegen quasi ein lustiges Tänzchen. Ach, hätten sich die Psygnosen mit der Handhabung doch ebensoviel Mühe gegeben! Wenn aber das Auge von fitzeligsten Texten genarrt wird, wenn man ewig lang versucht, ein Item aufzusammeln und schließlich nicht weiß, wie

man's eigentlich geschafft hat, dann muß wohl einiges im argen liegen. Trotz dieser Macken und des geradlini-

gen Spielablaufs ist man versucht, wegen der intelligenten Ratsel und der starken Atmosphäre des Games alle Hühneraugen zuzudrücken. Schwer wie selten fiel uns deshalb die Bewertung: Jede Note muß hier zwangsläufig ein tragwürdiger Kompromiß bleiben. Um so wichtiger wird der eigene Augenschein vor dem Kauf... (ju)

PERIHELION (PSYGNOSIS)

3D-ROLLENSPIEL

72%

„EXOTISCH“



GRAFIK	80%
ANIMATION	72%
MUSIK	86%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	55%
DAUERSPASS	70%

FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 99,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	NEIN

EXKLUSIV

**HABEN, WAS KEIN
ANDERER HAT!**

3 WAHNSINNS-NEUHEITEN IM JOKER-SHOP

NEU



Das vom Autor handsignierte
WHALE'S VOYAGE-BUCH
ist nicht nur eine Komplettlösung
zum Spiel, sondern vor allem ein
echtes Rollenspiel zum Mitmachen!
Komplett: nur abenteuerliche 39,- DM



Exklusivität im **DOPPELPAK!**
WHALE'S VOYAGE-BUCH & CD
kommen vom Autor bzw. Komponisten
handsigniert zu Euch, um Augen und Ohren
gleichzeitig zu verwöhnen!
Der Komplettpreis: verbilligte 50,- DM



Das haut den stärksten Robot um:
TURRICAN-CD
16 Mega-Tracks von Chris Hülsbeck
in einer vom Meister persönlich
handsignierten Sonderauflage!
Kostenpunkt: nur musikalische 31,- DM

BESTELLADRESSE: Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für
Auslandsbestellungen dazuschlagen.)



Fünf Monate ließ Ocean Gras über den Flop „International Open Golf Championship“ wachsen, jetzt präsentiert man den Nobelsportlern mit 1200er-Caddy den Nachfolger. Doch auch der verbreitet wenig Freude am Grün...

Als Mitglieder von zwei konkurrierenden Teams dürfen sich maximal vier Golfer um den A1200 scharen, sich mit je 13 Schlägern bewaffnen und die vier Kurse zunächst in einer Übungsrunde beschnuppern, ehe sie sie endgültig umpflügen. Dabei erblicken sie eine etwas verwaschen wirkende 3D-Szenerie mit einem leidlich animierten Hauptdarsteller und den rundherum angeordneten Pull-downmenüs.

Um nun Schwung in die Sache zu bringen, kann man entweder auf die bereits vom Vorgänger bekannte, aber recht ungenaue Methode zurückgreifen und mit Hilfe eines wackeligen Fadenkreuzes auf den vergrößert dargestellten Ball eindreschen. Alternativ dazu läßt sich neuerdings auch in typischer „Links“-Manier eine kreisförmige Poweranzeige durch zwei Mausklicks stoppen, um die gewünschte Schlagstärke und Flugrichtung zu erhalten. Im Flug darf der Ball dann aus

drei verschiedenen Perspektiven betrachtet werden, und beim Einputten hilft ein über die Landschaft gelegtes (sehr grobmäschiges) Gitternetz, die Platzunebenheiten besser abzuschätzen.

Leider krankt das Programm nicht nur an der grob gepixelten Grafik: Die ruckelige Animation des Bällchens ist alles andere als realistisch, den Sound stellt man am besten gleich ab, und zu allem Überfluß ist man bei der Reichweite der einzelnen Schläger auf pure Vernun-



Kann der 1200er nicht mehr?!

THE RYDER CUP (OCEAN)

GOLF-SIMULATION

57%

„UNSPORTLICH“



GRAFIK	69%
ANIMATION	55%
MUSIK	49%
SOUND-FX	28%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	57%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Winter Olympics

Wie man olympischen Wintersport richtig versoffet, hat Epyx schon 1985 vorgeführt – neun Jahre später zeigt uns nun U.S. Gold, wie man sich im Digi-Schnee gründlich blamiert!



Dabei muß man den Amerikanern sogar noch zugute halten, daß die etwas besser zu steuernde und insgesamt runder wirkende Amigaversion nicht ganz so schlimm ausgefallen ist wie die Schneekatastrophe am PC. Aber auch hier überwiegt die Enttäuschung: Es gibt 14 Disziplinen, wobei das Skifahren praktisch in allen

angebotenen Varianten langweilt. Die diversen Rodelstadien spielen sich genauso schrecklich, wie sie aussehen. Biathlon wurde in kleinen Häppchen zwischen die übrigen Events verteilt, und das halbwegs erträgliche Skispringen hat Epyx vor neun Jahren auch schon schöner, spielbarer und spannender hingekriegt. An den Wettkämpfen dürfen zwar bis zu

vier menschliche Olympioniken teilnehmen, gleichzeitig antreten können jedoch höchstens zwei – und das auch nur beim Eisschnelllauf, der am wenigsten gelungenen Disziplin. Mit der Stick-

steuerung läßt es sich zwar leben, generell kann man die Handhabung aber nicht gerade als genial bezeichnen, die Paßwortabfrage ist z.B. eine glatte Frechheit. Außerdem will das Game ohne ersichtlichen Grund mit manchen Amigas einfach nicht zusammenarbeiten. Die optische Aufmachung ist passabel, mit einem Megabyte Chip-RAM kriegt man ein bißchen mehr Grafik und Sound, bei 2 MB Speicher kommen noch einige Präsentationssequenzen hinzu. Auf dem 1200er läuft das Spiel etwas schneller und enthält ein paar zusätzliche Land-



schaftsdetails, aber das leicht zu Ruckeln gewöhnt es sich nie ab. Der Isagleittond klingt da und dort unaufdringlich bis einschläfernd; kurzum, hier muß man wirklich nicht dabei sein! (mm)

WINTER OLYMPICS (U.S. GOLD)

DIGI-OLYMPIADE

56%

„BRONZE“



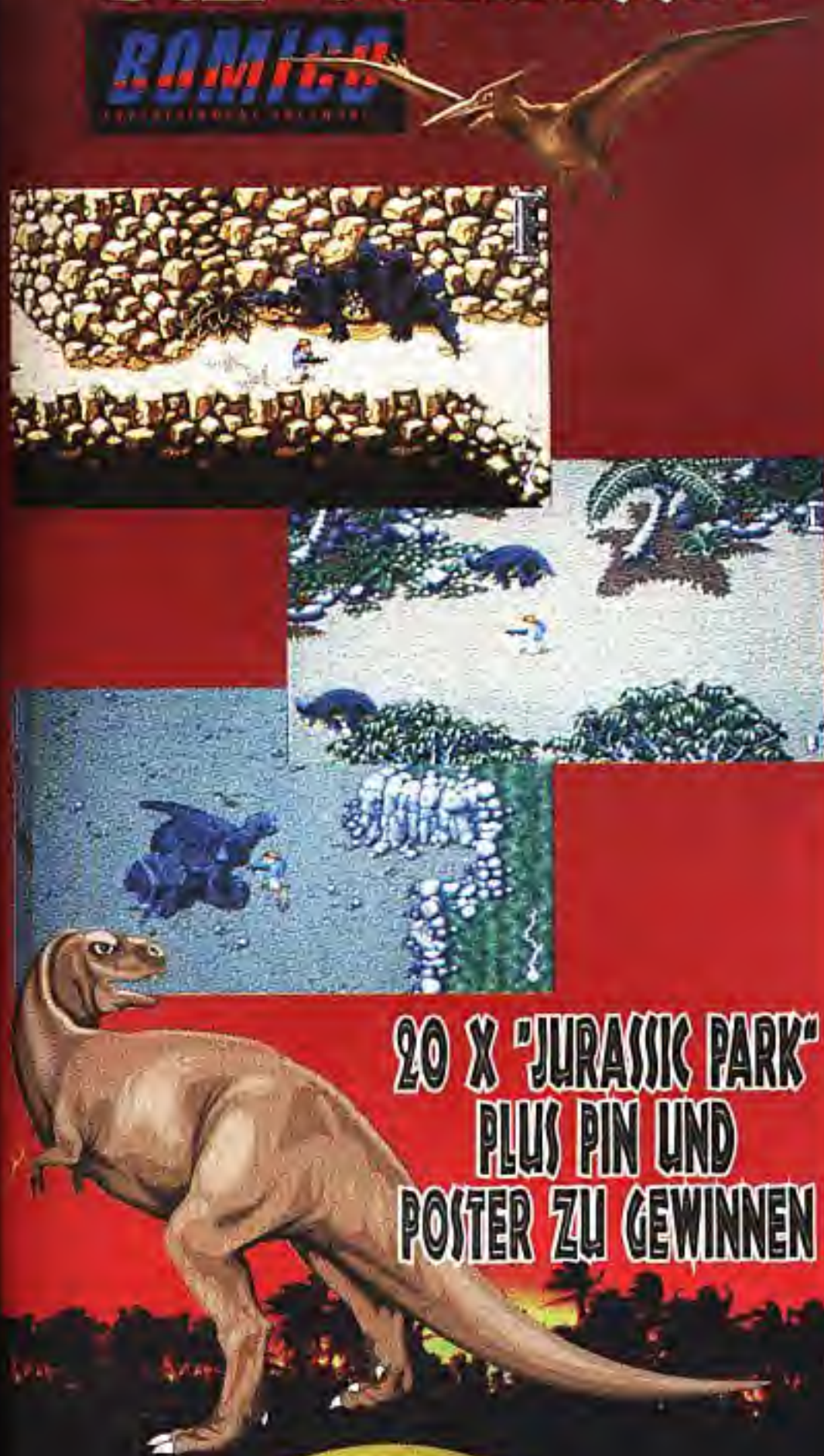
GRAFIK	61%
ANIMATION	58%
MUSIK	55%
SOUND-FX	53%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	55%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

DIE JURASSIC COMPETITION

BOMICO
 COMPUTERSPIELE VERLAG


**20 X "JURASSIC PARK"
PLUS PIN UND
POSTER ZU GEWINNEN**

JURASSIC PARK

Ein Saurier kommt bekanntlich selten allein, deshalb kamen nach Michael Crichtons Bestseller „Jurassic Park“ noch der Film von Stephen Spielberg und das Game von Ocean – jetzt kommt das Preisausschreiben!

Müssen wir an dieser Stelle tatsächlich noch irgend jemandem erläutern, daß es in Buch, Film und Spiel um einen Vergnügungspark voller geklonter Riesenechsen geht, die sich aufgrund eines Sabotageaktes im Sicherheitssystem ihr Schappi jetzt recht selbständig unter den Besuchern suchen? Wohl kaum, immerhin löste die Story eine weltweite Dinomania aus. Daß Oceans Versorfung im Actionbereich angesiedelt ist, wo man den Sauriern einerseits schwer bewaffnet aus der Vogelperspektive nachstellt, andererseits aber auch 3D-Labyrinth nach den Urviechern abgrast, dürfte ebenfalls niemanden überraschen – falls doch, empfehlen wir die Lektüre des Tests in der Januar-Ausgabe. Und wer die spendablen Dinos des Distributors Bomico kennt, wundert sich auch kein bißchen, daß wir ihnen 20 tolle „Jurassic Park Komplettpakete“ als Preise für unseren Wettbewerb zu verdanken haben!

Was also ist zu tun, um mit etwas Glück demnächst stolzer Besitzer eines „Jurassic Park“ Games samt Pin und Poster zu sein? Muß man vielleicht selbst einen Saurier klonen, wobei die schönsten gewinnen? Genügt es, im Vorgarten das Skelett eines Tyrannos auszubuddeln? Nichts von all dem, so einfach wollten wir es Euch nicht machen. Statt dessen wollen wir wissen, welche der folgenden drei Sauriergattungen in „Jurassic Park“ *nicht* vorkommt:

- 1) Velocerraptor
- 2) Tyrannosaurus Rex
- 3) Stegofantus

Den Ausreißer notiert Ihr bitte auf einer Postkarte und schickt sie bis zum Freitag, den 11. März (Einsendeschluß) in den „Joker Park“, dessen Adresse Ihr nachstehend findet. Von der Teilnahme ausgeschlossen sind lediglich der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Ocean, Bomico, des Joker Verlags sowie Stephen Spielberg und Michael Crichton – allen anderen Paläontologen wünschen wir viel Glück bei der Verlosung!

Joker Verlag
 „Jurassic Competition“
 Bretonischer Ring 2
 85630 Grasbrunn



Bei unseren Game-Charts soll der Fortschritt seinem Namen mal wieder Ehre machen und ein tüchtiges Stückchen fortschreiten – ab nächsten Monat wollen wir eine fortschrittliche Extra-Rubrik für den A1200 einführen!

Warum wir die Neuerung jetzt schon ausproben, obwohl sie doch erst ab April zum Einsatz kommt? Na, weil wir dafür Eure Mitarbeit benötigen – eine Leser-Hilfste 1381 sich ohne Leser nun mal schwer bewerkstelligen, selbst für ein so tolles Teil wie den 1200er...

Kurzum, Ihr sollt auf dem Postkärtchen, von dem weiter unten noch die Rede sein wird, spezielle 1200er-Versionen unbedingt extra kennzeichnen. Und weil „sollen“ schön ist, „dürfen“ aber noch viel schöner, dürft Ihr uns bei der Gelegenheit gleich mitteilen, welche Charts statt dessen ausfliegen oder gekürzt werden sollen (Platz ist zwar bekanntlich in der kleinsten Hütte, aber wo sollt Ihr hier eine Hilfe?). Also nur keine falsche

Bescheidenheit, das nimmt Euch eh keiner ab – wir nehmen Euch viel lieber Eure Vorschläge, Nachschläge und Rundschnäbel ab, mögen sie nun in Umschnäbeln stecken, aus Taubenschnäbeln zu uns eilen oder mit Handkantschnäbeln zu Origami-Wurfschnäbeln gefaltet sein. Übrigens nehmen wir auch ganz gewöhnliche Postkarten dankend entgegen, womit sich der Kreis zu den ersten Zeilen dieses Aufsatzes schließt.

Sobald besagtes Kärtchen nun mit einer Aufstellung Eurer aktuellen Spiele-Liebhaber verzieren ist, bietet es nicht nur uns die Gelegenheit zum Auszählen und anschließenden Veröffentlichung brandneuer Top Twenty, sondern sichert Euch die Chance, eines der drei steilen Games abzuzeichnen, die wir

auch diesen Monat wieder unter allen Einsendern verlosen:

1 x Christoph Kolumbus
1 x Fantastic Dizzy
1 x Nigel Mansell's W.C. (CD¹²)

Na, ist das nicht ein Grund zur Freude? Klar, der Eintrag Eures Namens in der kommenden Ruhmeshalle würde noch mehr Freude bereiten, bedingt jedoch, daß der Schriftgelehrte, den wir seit 1972 in unserem Keller als Spielzeug für Brork aufbewahren, Euren Absender entziffern kann. Und damit auch die Jungs und Mädels von der Post mal was zu lachen haben (habt Ihr schon mal einen Postbeamten lachen sehen?). wäre eine korrekte Briefmarke auf dem Wisch auch nicht ganz verkehrt – zur Not dürft Ihr

übrigens sogar den im Falle eines Falles favorisierten Gewinn dazukritzeln.

So, damit könnten wir an sich für heute schließen, wenn wir nicht bisher noch kein einziges Wort zu den aktuellen Spiele-Statistiken verloren hätten. Aber muß das wirklich sein? Könnt Ihr nicht ein einziges Mal ohne unsere dämlichen Kommentare auskommen? Was, Ihr könnt? Wie schön, dann erinnern wir sicherheitshalber nochmals kurz an die Extra-Markierung der 1200er-Games und verraten zum guten Schluß die Anschrift unserer ehrenwerten Familie:

**Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

UP & DOWN

DIE AKTUELLEN ACTION-HÄMMER



1.	TURRICAN 3	88%
2.	LIONHEART	88%
3.	URIDIUM 2	86%
4.	CHAOS ENGINE	85%
5.	DESERT STRIKE	85%
6.	ASSASSIN SPECIAL ED.	85%
7.	DISPOSABLE HERO	81%
8.	STREET FIGHTER 2	80%
9.	STARDUST	80%
10.	ALIEN BREED 2	72%

DIE GROSSEN 10



1.(1)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.	37
2.(2)	INDIANA JONES IV	37
3.(5)	WING COMMANDER	20
4.(4)	EISHOCKEY MANAGER	19
5.(3)	MONKEY ISLAND II	17
6.(9)	ANSTOSS	8
7.(6)	LOTUS III	3
8.(8)	GOAL!	3
9.(7)	MONKEY ISLAND	2
10.(10)	CHAOS ENGINE	2

TOP SELLER DES JAHRES



1. (1)	WING COMMANDER
2. (6)	ANSTOSS
3. (3)	LEMMINGS 2
4. (5)	EISHOCKEY MANAGER
5. (2)	HISTORYLINE
6. (-)	DIE SIEDLER
7. (7)	STREET FIGHTER 2
8. (9)	SYNDICATE
9. (8)	GOAL!
10. (-)	ELITE II

PERSONAL FAVORITES

Rusty Oskar

1. SOFTWARE MANAGER
2. DESERT STRIKE
3. D/GENERATION
4. PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE
5. LLAMATRON



Mad Max

1. CANNONFODDER
2. ...INDIZIERT...
3. ASSASSIN SPECIAL ED.
4. F-117 A
5. ZOOL (CD³²)



TOP TWENTY



1. (3) ANSTOSS
2. (5) WING COMMANDER
3. (1) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
4. (4) INDIANA JONES IV
5. (2) EISHOCKEY MANAGER
6. (6) SENSIBLE SOCCER
7. (8) GOAL!
8. (11) SYNDICATE
9. (10) CIVILIZATION
10. (9) ELITE II
11. (12) PINBALL FANTASIES
12. (14) BURNTIME
13. (-) DIE SIEDLER
14. (-) TURRICAN 3
15. (19) MONKEY ISLAND II
16. (20) DUNE II
17. (-) DESERT STRIKE
18. (13) HISTORYLINE
19. (16) MAD TV
20. (7) LEMMINGS 2

TOP SELLER



1. (-) DIE SIEDLER
2. (-) MORTAL KOMBAT
3. (1) ANSTOSS
4. (4) WING COMMANDER
5. (-) X-MAS LEMMINGS
6. (-) JURASSIC PARK
7. (-) CANNONFODDER
8. (-) ZOOL 2
9. (3) ELITE II
10. (-) TURRICAN 3
11. (-) STREET FIGHTER 2
12. (2) AMBERMOON
13. (-) TORNADO
14. (-) DOGFIGHT
15. (-) KINGMAKER
16. (-) COOL SPOT
17. (-) EISHOCKEY MANAGER WEIHN. ED.
18. (14) PINBALL DREAMS/FANTASIES
19. (20) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
20. (-) F1.



Nicht jede Szene-Fete ist automatisch eine illegale Veranstaltung unter Ausschluß der Öffentlichkeit – unser Dr. Freak amüsierte sich z.B. neulich ganz legal auf der „Rainbow Party“.



Unter diesem Namen fand in der Heinsberger Diskothek „Chez Renzo“ am Samstag, dem 15. Januar, die bislang siebte Ausgabe der legendären Radwar Party statt, bei der traditionsgemäß nicht nur die Cracker-Prominenz vertreten war, sondern auch bekannte Persönlichkeiten aus der Softwareindustrie. Zu den Organisatoren gehörten die Gruppen Radwar Enterprises 1941 (MWS, TC, AVH, MG, DF), Spreadpoint (TIGER, AMIGAO, JOEY), Tristar & Red Sector (FLYNN, IRATA, HENNIN und LARS) und Fairlight. Für einen Eintrittspreis von 25 DM bekam man zwei Freigetränke, Poster, Aufkleber und den Zutritt zum Frühstücksbuffet am Morgen danach. Doch unsere Geschichte beginnt einige Stunden früher:

Bereits am Vortag mühten sich die Organisatoren damit ab, den ganzen Laden sauberzumachen und für das gesellschaftliche Großereignis herzurichten. In zweieinhalb Metern Höhe wurden vier Videomonitorre installiert, außer-

dem baute man eine computergesteuerte Laser- und Lightshow, eine Hi-Fi- sowie eine Karaoke-Anlage auf. Dazu kamen noch eine 6 x 4 Meter große Kinoleinwand und ein Sony-Videobeamers, um Video- und Computersignale direkt auf die Leinwand zu projizieren. Und zur Kanalisierung der heranströmenden Volksmassen aus Berlin, Hamburg, Köln, Neuss, Düsseldorf, München, Stuttgart und den angrenzenden Beneluxländern brachte man schließlich sogar Wegweiser auf den Autobahnen und Bahnhöfen rund um Heinsberg an. Mit gutem Grund...

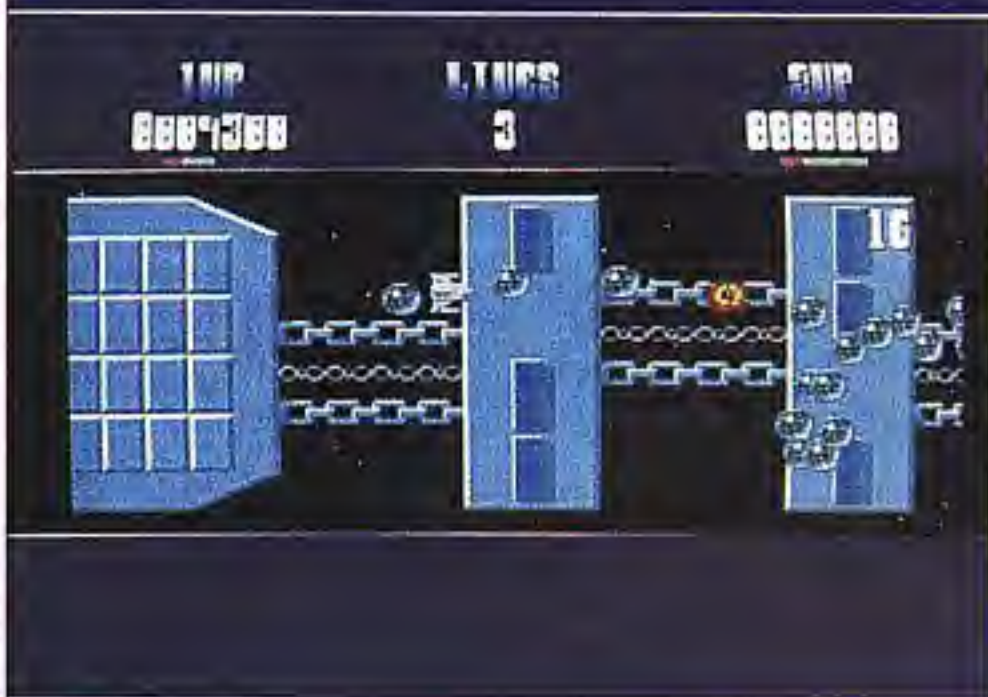
Schon am Samstagvormittag reisten nämlich die ersten Freaks an und besetzten überfallartig sämtliche Tankstellen, Supermärkte und Kneipen in der näheren Umgebung, um sich mit Softdrinks und Süßigkeiten zu versorgen. Mittags um 12 waren ungefähr 100 Leute anwesend, dazu gehörten unter anderem Mitglieder der Gruppen Tristar & Red Sector, Genesis Project und Spreadpoint. Gegen 14.30 stand dann ein Reisebus bereit, der die sportlicheren Teilnehmer dieser Festivität zum örtlichen Bolzplatz brachte – gefolgt von über einem Dutzend weiterer, wild hupender Autos, die das verschlafene Städtchen in helle Aufregung versetzten. An dem für 15 Uhr angesetzten Fußballmatch nahmen drei schnell zusammengestellte Mannschaften mit je zehn Spielern teil, zu denen unglaublicherweise auch Rechtsanwalt Günter Freiherr von Gravenreuth gehörte. Erwartungsgemäß wurde jeder Ballkontakt des Raubkopierschrecks von einem gellenden Pfeifkonzert der Zuschauer begleitet, die sich durch ihre gehorteten Bierdosen- und Feuerwerkskörpervorräte als professionelle Soccerfans zu erkennen gaben. Teilweise war das Pu-

blikum aber auch noch so jung, daß es in Begleitung seiner Erziehungsberechtigten angetreten war, die das Geschehen fleißig auf Video festhielten.

Ungefähr um 17.30 Uhr war das Match dann gelaufen, und man machte sich wieder auf den Weg zur Disko, deren Pforten allerdings erst um 19.45 Uhr geöffnet werden sollten. Die mittlerweile auf etwa 300 Leute angewachsene Partygemeinde hielt sich solange mit Bier und eifrigen Diskussionen bei Laune, dazu verzeichneten die benachbarten Pommeshuden an diesem Tag wahrscheinlich die Rekordumsätze des Jahres. Inzwischen liefen innen die letzten Vorbereitungen ab, und nach einer Generalprobe des gesamten Equipments erhielt die Meute um 19.41 Zugang zum Veranstaltungsraum. Das gab natürlich ein Höllenspektakel, denn trotz des Drängens der allmählich ungeduldig werdenden Gäste wurde jedermann auf Waffen, Sprühdosen und dergleichen Gerätschaften kontrolliert. Direkt am Eingang konnte man sich auch ein T-Shirt mit dem Partyemblem besorgen, um das standesgemäße Outfit für die folgenden Ereignisse zu haben: Als erstes fielen gleich die Luftballons in der Dekoration den Sticheleien der Besucher zum Opfer...

Ob Freiherr von Gravenreuth die Party überlebte, was bei den veranstalteten Competitions zu gewinnen war und was sonst noch so passierte – das alles erfährt Ihr an dieser Stelle beim nächsten Mal; komplett mit Fotos und allem Drum und Dran! Mit diesem Versprechen verabschiedet sich für heute Euer

DR. FREAK



Gar nicht so nostalgische Ballerorgie: Nostalgium



Das Mega-Tetris: Gyves



Der Sechser-Tron: Dune 3

Nomen ist auch nicht immer omen, denn unsere Testkandidaten aus der brandneuen PD-Serie 1200 begnügen sich auch mit Standard-Amigas, sofern 1 MB und Kick 2.0 unter der Haube ticken. Und dann hätten wir noch zwei aktuelle Werbegames im Programm!

Da die ersten 100 Scheiben der 1200-Reihe ausschließlich bekannten Stoff enthalten, springen wir gleich zur 1200 Nr.102, wo mit Nostalgium der beste „Uridium“-Klon wartet. Bei diesem heißen Ballerknaller steuert man einen Gleiter über eine horizontal scrollende Raumstation und zerbröckelt allerlei Alien-Gesocks, wobei Türme und andere Hochbauten möglichst nicht gerammt werden sollten. Dezentler Zeitdruck, schnelle Angriffsformationen und ein superflottes Scrolling sorgen für gepflegte Hektik, prima Grafik und vielfältiger Sound sorgen für Stimmung – diese PD-Ballerina sollte sich wirklich kein Aktionist entgehen lassen!

Darf's mal wieder „Tetris“ sein? Dann würden wir nämlich zu Gyves von der 1200 Nr.111 raten, da das altbekannte Prinzip hier um viele neue Optionen bereichert wurde. Grundsätzlich rieseln also immer noch Klötze unterschiedlicher Bauart in einen Becher; während des Flugs sollen sie derart gedreht bzw. bewegt werden, daß zusammen mit den bereits vorhandenen Bauten vollständige Horizontal-Linien entstehen. Die verschwinden dann vom Screen, um Platz für neue Stapeleien zu machen. Sollte sich der Schacht hingegen anfüllen, heißt's Game over. Im Gegensatz zum Original kann hier von den Mäßen des Bechers über die Form der Steinchen bis hin zu der Frage, ob und wie weit der Screen bereits von Spielbeginn an gefüllt sein soll, nahezu alles

ein- und umgestellt werden. Und damit ist Gyves die bislang vielseitigste Variante des Themas!

Auch zwei Scheiben weiter, auf der 1200 Nr.113, findet sich die Weiterentwicklung eines Oldies – diesmal kommt „Tron“ zu neuen Ehren. Bis zu sechs Spieler gleichzeitig steuern per Tastatur einen sich stetig fortbewegenden Linienzug über den Screen, immer darauf bedacht, nie den eigenen Weg oder den der Kollegen zu kreuzen, da das zum sofortigen Exitus führt. Neu ist dabei aber nicht allein die tolle Multiplayer-Option, sondern auch die Tatsache, daß man neben rechtwinkligen Ecken nun auch richtige Kurven fahren und damit quasi in beliebigen Winkeln über den Parcours kreuzen kann. Das mag nicht sonderlich spektakulär klingen, haucht der alten Idee aber neuen Spielspaß ein. Hinzu kommen hübsche Grafik und flotte Sounds à la Depeche Mode, lediglich mit dem Verwirrung stiftenden Namen konnten wir uns nicht anfreunden: **Dune 3**.

Jetzt wird's langsam Zeit für ein eigenständiges Konzept, und das hat die Gehirnmassage namens Magic Turn denn auch tatsächlich zu bieten. Bei der Puzzelei unter der Bestellnummer 1200 Nr. 117 gilt es nämlich, farbige Perlen auf ausgefuchste Weise vom Screen zu vertilgen: Die Klunker sind jeweils in Vierer-Paaren zu drehbaren Kreuzen angeordnet, an deren Berührungspunkten sie

von einem aufs nächste überwechseln können. Die eingangs noch kunterbunten Quartette sollen nun so lange um den Mittelpunkt rotiert werden, bis sich schließlich vier gleichfarbige Perlen um ein gemeinsames Zentrum scharen. Und das ist ganz schön knifflig, zumal die Zugzahl begrenzt ist – spätestens ab dem dritten Level ist verschärftes Grübeln angesagt! Die rein zweckmäßige Grafik läßt sich schon wegen der starken Musikantermalung (ein alter Hit von Alphaville in astreiner Qualität) verschmerzen, aber Levelcodes haben wir schmerzlich vermißt.

Nun aber zum eingangs versprochenen Product placement. Da hätten wir zunächst den Nachfolger zum „Telekommando“, das die Telekom vor Jahresfrist auf die Amiga-Screens hetzte. Sinnigerweise nennt sich das neue Bundespost-Adventure denn auch **Das Telekommando kehrt zurück**, wobei diesmal das Kommunikationszentrum eines Instituts für Umweltfragen einem Sabotageakt anheimgefallen ist. Böse Sache, denn damit droht eine ebenso internationale wie hochwertige Konferenz zu platzen! Bei der Lösung des Problems ist viel Spürsinn und etwas Einfühlungsvermögen für die Gespräche mit den Passanten erforderlich, auch wenn die Story letztlich eher dürftig ausfällt. Dafür sorgen die ordentliche Maus/Icon-Steuerung, eine hübsch bunte 3D-Grafik und flotte Musikbegleitung für Freude; das umfangreiche Optionsmenü ermöglicht u.a. variable Spielgeschwindigkeit, und die HD-Installation klappt auch anstandslos. Also kein übles Abenteuer, besonders in Anbetracht des Preises!

Ebenfalls abenteuerlastig geht's in **Backstage** zu. Mit diesem Game feiert der Medienversand Liveclub seinen Einstand im

Computer-Business, programmiert wurde es vom Art Department. Und das merkt man auch, denn das Spielsystem erinnert stark an den Quasi-Vorgänger „Snack Zone“, mit dem seinerzeit die Pausensalami Bi-Fi digital beworben wurde: Erneut bekommt man es mit aus der 2D-Perspektive gezeigten Landschaften zu tun, durch die der Held sich recht komfortabel mit dem Joystick dirigieren läßt. Abgesehen von den Schwätzchen mit der Einwohnerschaft des fiktiven Schauplatzes sind auch allerlei eher leichtgewichtige Rätsel zu absolvieren, bis schließlich das finale Ziel erreicht ist – ein Backstage-Paß für das Alex X. Pose-Konzert. Gut gefallen hat neben der gelungenen Grafik mit supersoftem Horizontal-Scrolling vor allem die feine Musikbegleitung, aber das war bei dem Thema wohl auch Ehrensache...

Ehrensache auch, daß wir Euch jetzt zum guten Schluß verraten, wie, wo und für wieviel Geld es die vorgestellte Soft gibt. Die Disks der 1200-Serie kosten drei Mark pro Stück, zuzüglich Versandkosten von vier Steinen. Zu haben sind sie bei:

Gaby & Udo Drücke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

Für **Backstage** müßt Ihr dagegen einen mit zwei Mark frankierten Rückumschlag einsenden, das **Telekommando** schlägt mit vier Markern Vor-kasse zu Buche, und die Zieladresse für beide Werbegames lautet:

APC & TCP
Dorfstr. 17
83236 Übersee
Tel.: 08642/13 36



Das Kreuz mit den Kreuzen: Magic Turn



Die gelbe Gefahr: Das Telekommando kehrt zurück



Endziel Bühneneingang: Backstage



Ruhmeshalle

Up & Down

Voilà, wie immer drei besondere Schmankerl aus unserer Schatztruhe: Ashes bekommt Henry Zippel, Stollberg

Mit Sleepwalker für A1200 schlafwandelt durch die Nacht Andreas Völlinger, Essen
Second Samurai geht an Philip Geldmacher, Spröckhövel

Stromausfall

Die Erleuchtung war offensichtlich mit Euch, wir leuchten stante pede zurück, und zwar mit unseren Rezensionsexemplaren! Mit Kingmaker führt seinen Kandidaten zum Thron Thomas Huber, Engelsberg
Mit Ringgeister rettet Mittelerte vor Sauron
Martin Stamm, Solingen

Seitenhiebe

Die drei total verblödenden Games hätten jetzt auch ihre extrem verhaltensgestörten Besitzer gefunden, als da sind:

Michael Hochkirch, Geisenfeld
Darius Felski, Wilhelmshaven
Gregor Forst, Aachen

Kicker Cup

Ob Eure Empfehlungen unserer Mannschaft weitergeholfen haben, könnt Ihr weiter hinten nachlesen – hier lest Ihr, ob Ihr gewonnen habt. Silent Service 2 kicken wir zu

Andreas Smolka, Wolfsburg
Sportlich gewandert im Joker-Jogger joggen durch die Landschaft
Stephan Ehler, Bayreuth
Anja Lütje, Kiel
Christian Schneider, Duisburg
Pudelwohl fühlen sich im neuen Joker-Shirt
Stefan Schremmer, Untersiemau
Marlon Melzer, Hannover
Eric Laube, Korbach

SeaQuest

Das Los ist verschieden... pardon, hat entschieden, in je einem Buch zur TV-Serie schmökern demnächst

Michael Epple, Ditzingen
Thorsten Wahlmann, Niedernwöhren

Stefan Singer, Hausen
Christian Siemer, Wolfsburg
Jens Kumpfmüller, Dranske
Aiko Wulff, Fritzlar
Darius Langner, Halver
Detlev Hein, Hamburg
Peter Lenz, Wuppertal
Ralf Hornek, Hirschhorn

Weihnachtskarten-Wettbewerb

Hat Euch Karte D, der Weihnachtsgruß von Gremlin, am besten gefallen? Dann könnte es durchaus sein, daß Ihr gewonnen habt. Nachzuprüfen also gleich: Den ersten Preis, einen handgezeichneten Original-Comic mit dem Joker, kann sich übers Bett hängen
Thomas Bock, Schöppenstedt
Je ein aktuelles Amiga-Game bekommen
Christoph Ladner, Potsdam
Stefan Eggert, Frankfurt
Michael Scheyda, Bochum
Thorsten Wasser, Köln
Michael Romer, Ahlen
Marco Ibsch, Berlin
Thorsten Günther, Erlangen
Sascha Abraham, Berlin
Lennart Kruse, Mölln

Mit je einem Einkaufsgutschein im Wert von 50 DM plündern den Joker-Shop

Luca Marangi, Freiburg
Ronald Lewandowitz, Mainz
Pierre Wohlleben, Potsdam
Patrick Hoffmann, Ronnenberg
Michael Fuß, Berlin
Markus Dijkgraaf, Osnabrück
Torsten Schwöppe, Osnabrück
Tim Franz, Steinhagen
Sven Stührenberg, Cadenberge
Michael Sikunski, Hannover
Je ein von allen Redakteuren signiertes Magazin nach Wahl schicken wir an
Uwe Zemke, Nindorf
Andreas Weininger, Schwandorf
Andreas Moser, Ammerthal
Dirk Junkert, Datteln
Dirk Messerer, Hannover
Thorsten Schankin, Rostock
Oliver Berni, Hamburg
Marc Schmidt, Erdmannhausen
Phillip Weiß, Espenau
Lenard Fehrens, Rosdorf

So, das wär's mal wieder gewesen. Die Gewinner dürfen sich als beglückwünscht betrachten, und bei den Pechvögeln schlägt vielleicht das nächste Mal das Glück erbarmungslos zu!

Ruhmeshalle EXTRA

Die Preise im BRORK-Doppelgänger-Wettbewerb!!!

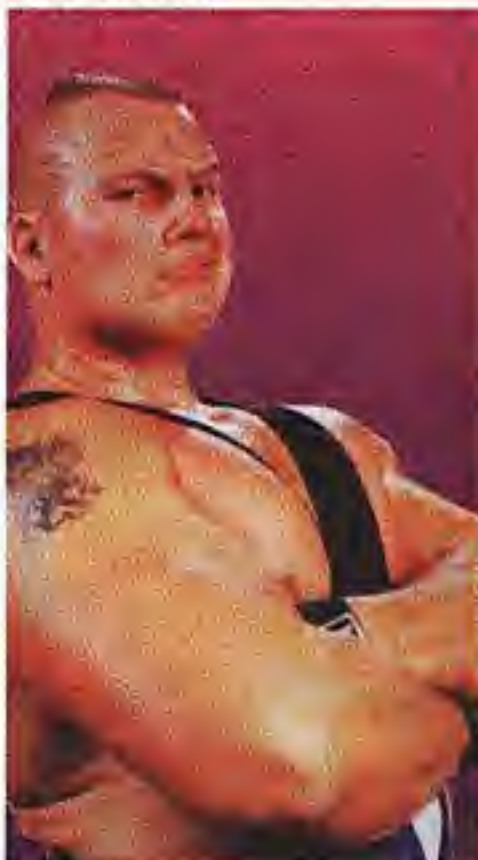
4.Preis

Andreas L. aus Tiefenbach
Hier ergänzen sich Intelligenz und schöne Unterhosen zu einem fast perfekten Brork.
Bravo, Andreas!



3.Preis

Andreas P. aus Tiefenbach
Körperbau ist nur o.k., aber die Frisur... Eine wirklich meisterhafte Imitation!
Bravo, Andreas!



2.Preis

Andreas K. aus Tiefenbach
Andreas konnte uns durch seinen Body genauso überzeugen wie durch seine natürliche Mimik. Bravo, Andreas!



1.Preis

Michael L. aus Grasbrunn
Trotz mangelnder Ähnlichkeit konnte Michael die Verlagsjury durch gute Argumente überzeugen. Äh, dingsda, Michael!



MONATLICHE ENTDECKUNG

PC JOKER

INFOTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER

B 12623E

MÄRZ 3/94

DM 7,- / € 5,96
inkl. 7,- / inkl. 9,50
Lsg. 0001 001 270

EXKLUSIV-TEST

MAD NEWS

TOTAL AKTUELL

BATTLE ISLE II

DRAGONSPHERE

ALONE IN THE DARK 2

LAWNMOWER MAN

VOLL UMFASSEND

ALLE NEUEN
COMPILATIONS
AUF DISK & CD

ABSOLUT INFORMATIV

SPIELEN UNTER OS/2

NEWS VON DER CES '94

INTERVIEW MIT LUCAS ARTS

Die Staffeln mit
GEISTREICHEN
SCHREIBERIN

Verstärkter Auf
bau im Story-Ex

TIPS, TRICKS, CHEATS, LÖSUNGEN

ALONE IN THE DARK 2

GABRIEL KNIGHT

SIM CITY 2000

PRIVATEER

ELITE 2

u.v.a.

JEDEN MONAT NEU AM KIOSK!

DEMO Galerie

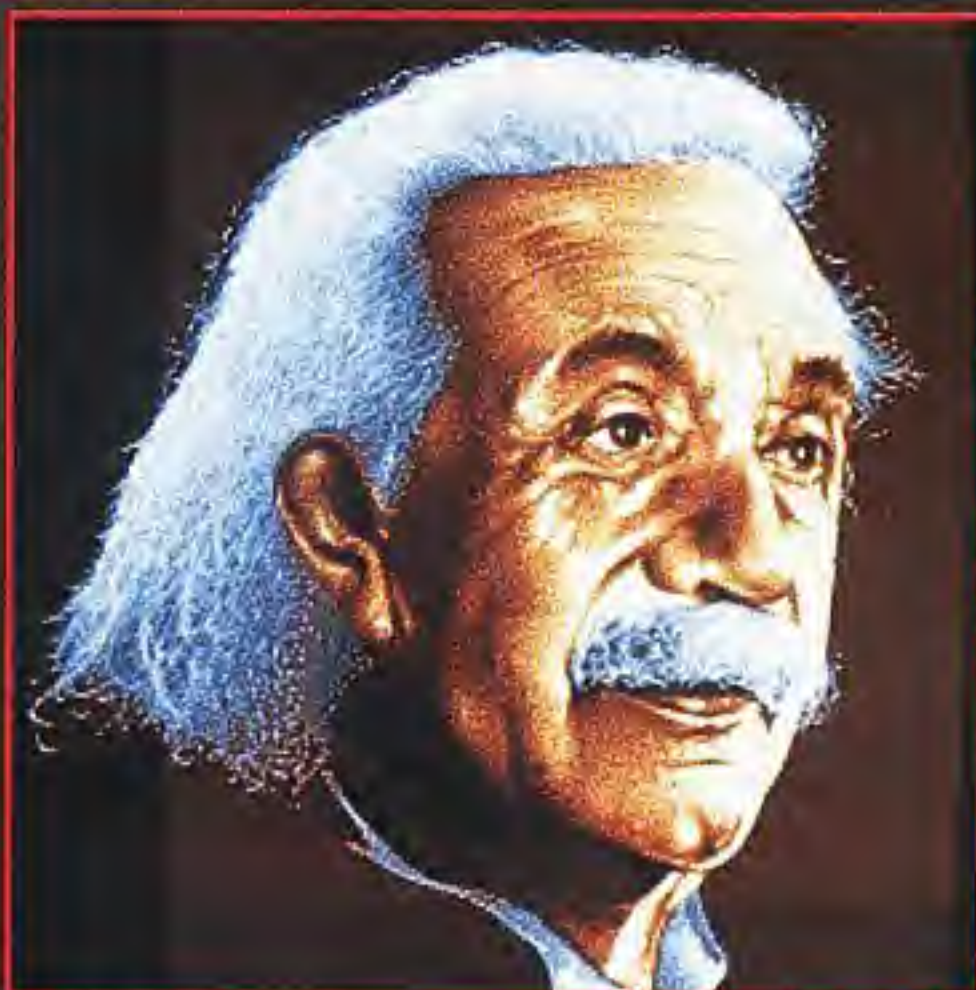
ARTE

Die Gruppe Sanity hat Zuwachs bekommen und zur Begrüßung der neuen Mitglieder ein absolutes Mega-Demo erstellt – da konnten wir einfach nicht anders, als dem achteinütigen Meisterwerk (benannt nach dem Fernsehsender „Arte“, da auch er eine deutsch/französische Koproduktion ist) etwas mehr Platz als sonst üblich zu spendieren: Begleitet von fetzigem Jazzfunk, geht es zunächst auf eine flotte Reise über eine mit Texturen belegte 3D-Achterbahn, die selbst den SNES-Hit „Mario Kart“ in Sachen Speed und Farbenpracht locker aussticht. Anschließend umkreist ein hübsch gestylter Arte-Schriftzug ein Hähnchen, wobei auch flink gezoomt wird. Jetzt scrollt, zoomt und dehnt sich eine Texthaut über einen riesigen Planetoiden, dann wird ein tolles Portrait von Albert Einstein eingeblendet, ehe der Betrachter in Vektortunnels abtaucht. Es folgt eine Zoomroutine, wo ein Gnom so lange durchgeknetet wird, bis er

schließlich den Motor anwirft, ein wenig über den Screen rotiert, sich selbst vervielfältigt und wieder in den Tiefen des Monitors entschwindet. Ein (Selbst?)Portrait der Künstler wird sodann von einer Dotlandschaft abgelöst, über die gleichzeitig Texte scrollen, bis sich ein extravagantes Sinus-Plasma zoomend Platz verschafft. Ein feiner Hüpfball mit Lichtquelle darf natürlich ebenfalls nicht fehlen, und die Grafik eines kleinen Monsternädels gereicht jedem Surrealisten zur Ehre.

Mit einem Flug durch das Kaleidoskop eines megabunten 3D-Tunnels mit ständig wechselnden Mustern nähert sich die artistische Reise dem Ende, denn nach einem Fantasy-Totenkopf im Stil von „Beholder“ rauschen bei sanfter Musik nur noch Vektorobjekte, Vektorbuchstaben und ein informativer Scrolltext samt den Credits und Adressen über den Schirm. Insgesamt ein klarer Fall von: WOW!

Kennt Ihr den vom Demo-Freak, dem Demologen und der Demonstrantin? Also, auf einer Demo treffen sich... ach, den wollt Ihr gar nicht kennen? Auch recht, aber unser heutiges Demo-Trio müßt Ihr einfach kennenlernen!





VIDEO

Eine namenlose skandinavische Gruppe (zumindest konnten wir die asiatischen Schriftzeichen nicht entziffern) präsentiert hier genau das, was der Titel verspricht: ein digitales Musikvideo im MTV-Stil. Nach einem grimmigen Portrait wird der Zuschauer mit schnellen Bildwechseln bombardiert, während sich verschiedene Tänzer dem Technosound hingeben. Zwischendurch gibt's immer wieder kleine Einblendungen, z.B. einen rotierenden Würfel

voller blinzelnder Augen oder eine Hand, die einen Countdown anzeigt. Keine Frage, diese Light & Sound-Show mit ihren rasanten Schnitten und dem stampfenden Beat wäre bestens geeignet, um in einer Techno-Disko auf der Videowand zu laufen! Nach dem etwas abrupten Ende gibt das Demo noch die Namen seiner einzelnen Macher in lesbarer Form preis – klar, wer will mit einem so gelungenen Werk schon gänzlich anonym bleiben?

END OF THE MISERY

Die Show von Sagacity startet mit einem von schmeicheln-dem Klaviersound unterlegten „Starwars“-Scroller und dem Flug eines kleinen Raumgleiters. Das Schiff taucht in die Atmosphäre eines Riesenplaneten ein, wo die (aus Cockpitsicht) gezeigte Fahrt über Fraktalberge abrupt endet und man sich in einem Viereck-Tunnel wiederfindet, an dessen Ende ein Text, der Gruppenname und knallharter Technosound warten. Zu dieser Musik gibt eine Tänzerin Morphingeffekte in diversen

Vektorfiguren zum besten; einen Vektortunnel später darf man zwei miteinander spielende Copper-Kugeln bestaunen. Dann wirbeln hunte Vektorbälle im RGB-Farbmix, gefolgt von stahlgrauen, plasmaartigen Colorbars. Mit den anschließenden Grüßen ist das Demo aber noch nicht vorbei, denn es rotiert noch ein mit Texturen belegter Marmorblock ins Bild, und eine mehrfarbige Dot-Landschaft harrt der Betrachtung, ehe die scrollenden Credits den Spuk endgültig beenden.



SELBST SCHULD!

Ganz recht, wer sich diese Top-Demos entgehen läßt, ist wirklich selber schuld – zumal sie so gut wie nichts kosten und auf so gut wie jedem Amiga laufen! Viel Spaß damit, alles übrige steht wie immer in der Tabelle. (ms)

Titel	Lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Arte	allen Amigas ab 1 MB RAM	1,- DM + Porto 1 Disk	Mallander Computersoftware Römerstraße 29 46395 Bocholt
End of the Misery	allen Amigas ab 1 MB RAM	2,- DM + Porto 2 Disks	Mallander Computersoftware Römerstraße 29 46395 Bocholt
Video	allen Amigas ab 1 MB RAM	2,- DM + Porto 2 Disks	Mallander Computersoftware Römerstraße 29 46395 Bocholt

The unbelievable AMIGA

WART! DIESER TAG WIRD
IN DIE GESCHICHTE DES
AMIGASINNETS EINGEHEN!
AB SOFORT BEGINNT EIN
NEUES ZEITALTER!!



UND VOR DIR
STEHT DER JENIGE,
DER DIESE
GENERATION
EINLÄD ET



DAFÜR KRIEG
ICH DAS
AMIGAVERDIENTS-
KREUZ!!!

VORBEI DIE ZEITEN DES
EINSAMEN ZOCKENS! MONI,
AB HEUTE IST JEDES
GAME IM ZWEIFELERMODUS
SPIELBAR! UND DAS OHNE
ZUSÄTZLICHE SOFTWARE
ODER TREIBERNEUINSTAL-
LIERUNG!



JETZT DEN FEUERKNOPT!

...UND DANN GLEICH SCHARF LINKS
...UND DANN NACH OBEN
ZIEHEN.....!!!!



ÄCHZ!

STÖHN!

ÄCHZ! ÄCHZ!
NUN ZIEH DOCH
ENDLICH!

ICH KOMME SCHON
HIN — MOMENT NOCH —
GLEICH — JAAAA!!!

KNOW



Seid mir begrüßt, große Helden und Krieger des Computerentertainments, die Ihr, der kargen Gebirgszüge und frostigen Täler der neuesten Zockersoft überdrüssig, Eure müden Glieder an der erquickenden Quelle des Wissens mit neuem Leben erfüllen möchtet. Nehmet einen gehörigen Schluck des Weisheit spendenden Know Hows zu Euch, bevor Ihr Euren beschwerlichen Weg durch die gnadenlose Digi-Ungewißheit fortsetzt... Kurzum, viel Spaß mit der neuen Know How-Ausgabe!

HILFE!! FRAGEN?!

Als weitgereister **Elite II**-Weltraumbummler nahm Thorsten vor kurzem den scheinbar harmlosen Auftrag an, zwei Passagiere so schnell wie möglich zum „van Maanens-Stern“ zu transportieren. Mit der Präzision eines Schweizer Atomuhrwerks erledigte er alle Dinge, die für eine sichere Ankunft auf „van Maanens“ vonnöten waren: genügend Treibstoff, die Zielkoordinaten für den Hypertraumsprung und schließlich auch noch die erforderliche Wächterzulassung. Einer ruhigen Reise stand also eigentlich nichts mehr im Wege – oder etwa doch? Denn als er, nachdem sein Schiff den Weltraumhafen verlassen hatte, das Hypertraumtriebwerk zünden wollte, geschah etwas sehr Merkwürdiges – nämlich absolut nichts! Der Sprung durch den Hypertraum ließ sich auch nach intensiver Fehlersuche einfach nicht aktivieren. Welcher elitäre Weltraumtaxi-Pilot hat ähnliche Probleme bei dieser „Fuhre“ bereits gemeistert und kann somit unserem verzweifelten Thorsten mit Rat und Tat zur Seite stehen?

Andre Wernicke hat sich mit seinen **Cannonfodder**-Kämpfern bereits bis in den 19. Level durchgeschlagen – leider

scheint für seine tapferen Kriegshelden hier Ende der Ausbaustrecke zu sein, denn trotz intensiver Suche konnte er bislang weder Ausrüstung noch Waffen entdecken. Zu allem Übel zerstören die beiden vorhandenen Kanonen nur den linken Bunker, da sie sich weder durch gutes Zureden noch durch rohe Gewalt dazu überreden lassen, auch die beiden anderen Bunker anzuvisieren. Die gleichen Probleme treten bei ihm übrigens auch noch in Level 24, Unterlevel 6, auf! Die große Preisfrage ist nun: Gibt's eine Möglichkeit, diese beiden Levels ohne Tricks zu überstehen, oder weist das Programm an diesen Stellen schlichtweg einen Bug auf?

An alle Saveknacker, die in **B.A.T. 2** bereits im Carmentaturm waren und in die dortige Bank von Massiglia eingebrochen sind: Wie, zum Henker, habt Ihr das geschafft? Gibt es etwa spezielle Werkzeuge, um die Bank zu knacken? Wenn ja, welche, und wo findet man sie? Oder muß Andreas vielleicht irgendeine andere Voraussetzung mitbringen?

Wißt Ihr vielleicht, wo dieses Jahr die Deutschen Mehlschwitz-Meisterschaften statt-

finden? Nein? Na, vielleicht könnt Ihr dann wenigstens eine der obigen Fragen beantworten. Damit würdet Ihr nämlich nicht nur Euren ratlosen Zockergenossen ein Lichtlein anstecken, sondern auch noch (bei Veröffentlichung Eurer Antwort) ein paar Kröten einstecken. Also ran ans Schreibgerät, Antwort verfaßt, Adresse und Kennwort **Fragen** auf den Umschlag gepinselt und ab dafür! Solltet Ihr jedoch eher eigene spieletechnische Probleme auf dem Computerherzchen haben, dann schreibt uns, damit wir Eure Schwierigkeiten hier und auf dieser Seite an Eure Zockerkumpane weiterreichen können. Freilich sind auch Joker-Redakteure nicht auf den Kopf gefallen (zumindest nicht allzu häufig...) und stehen aus diesem Grund jedem gestrandeten Softwarekapitän mit hilfreichen Hints zur Seite! Klingelt einfach mal durch, wenn es wieder heißt...

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00
UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

INHALT

Gelöst:

Backstage
Telekommando 2

Karten zu:

Ambermoon

Tips und Cheats zu:

Ambermoon
Cannonfodder
Christmas Lemmings
Die Siedler
Doofus
Elite 2
Jonathan
Premier Manager 2
Suburban Commando

Freezer-Adressen zu:

Cannonfodder
Cool Spot
Die Siedler
Stardust

Auch im März leisten wir uns keinen Scherz! Denn wie von Anbeginn der Joker-Zeit, so auch fürderhin in alle Ewigkeit wird jeder Beitrag von Euch, der nach eingehender Prüfung auf Originalität und Korrektheit von uns veröffentlicht wird, mit bis zu sage und schreibe 300 original Deutschen Märkerchen honoriert (je nach Aktualität und Umfang). Also sitzt hier nicht so tatenlos herum! Schmeißt Euch ran an den Computer, knobelt das Neueste in Sachen Tips, Cheats, Lösungen, Karten, Tricks usw. aus, und ab dafür! Denkt jedoch bei der Verfassung Eurer geistreichen Ergüsse auch daran, daß uns auf Diskette gelieferte Texte im PC-ASCII-Format sowie schöne, im Amiga-IFF- oder PCX-Format gepinselte Karten ein extra breites Grinsen entlocken! Da bei gleichwertigen Beiträgen übrigens der Eingangsstempel entscheidet, solltet Ihr nicht allzuviel Zeit verplempern und Eure Machwerke am besten schon gestern an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag
Know How
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Telefax: 089/460 49 77

KARTEN

AMBERMOON

Die Karten zu Ambermoon stammen von Marcel Smuz.

Schönen Dank, Marcel!

HÜGELHÖHLEN



DÖNNERS ALTE MINE



LEBABS TURM - 1



LEBABS TURM - 2



LEBABS TURM - 3



HÖHLE DER BESTIE



HEXENHAUS KELLER



Die Feste Godsbane



TEMPEL DER BRUDERSCHAFT HANGAR



OBERPRIESTER GEHACHE



TARBOS SARGHALLE



F-SCHIFF: LYRAMION



MASCHINENRAUM



SANSRIETEMPEL 1



KARTEN

AMBERMOON

SANSRIETEMPEL - 2



SANSRIES TUNNEL



Alte Zwerge mine



DOR KIREDON



FERRINS LAGERKELLER



TORNAR-HÖHLE



DORINAS HÖHLE



LEGENDE

- 1) Pflanze (benutzen!)
- 2) Eingang zu Dorina
- 3) Alle Pflanzen (außer den mittleren) müssen benutzt werden
- 4) Kräuter
- 5) Königin

DORINAS HÖHLE UNTEN



DOR GRETTIN



EINGANG DER ALTEN RUINEN



KELLERGEWÖLBE





CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Wie uns gerade von unserem spritzigen Sportreporter Klaus Vill berichtet wurde, haben sich die o-beinigsten Jungs vom Gremlin-Team für ihren Premier Manager 2 eine Schummelei der Extraklasse einfallen lassen: Wie schon beim Vorgänger kann sich der von Geldnöten und schlechtem Spielmaterial gepeinigte Digi-Manager durch den Griff zum Telefonhörer Erleichterung verschaffen. Nur erscheint diesmal, nachdem man die Nummer 781560 gewählt hat, ein äußerst amüsanter und schön gepinselter Geldspielautomat Marke „verrauchte Bauernkneipe“, an dem es neben Barschaft und Fröndiensten wie Stadion bulldozern sogar diverse Cheats zu gewinnen gibt! Und das Allerschönste an der ganzen Glücksspielerlei: Der Spaß kostet Euch kein müdes Pfund, denn Euer Manageretat wird durch die wilde Zockerei am Automaten in keinsten Weise belastet.

Hulk Hogan, muskelbepackter Wrestling-Star, hat ja vor nicht allzu langer Zeit als Shep Ramsey im mehr schlechten als rechten Zelluloidstreifen **Suburban Commando** bewiesen, daß man als Fleischberg auch ohne ein einziges Gramm Gehirnmasse voll lebensfähig bleibt. Und gemäß einer uralten Tradition werden schlechte Filme anscheinend grundsätzlich in noch schlechtere Computerspiele umgesetzt... na ja, wenigstens gibt's ein paar Levelcodes, die Euch, dank Andreas Meyer, über die langweiligsten Szenen hinweghelfen werden:

Level 2: PIXIEDIXIE
Level 3: THOMAS
Level 4: POSTMANPAT

Wie man auf die doch recht himverbrannte Idee kommen kann, seinen flohfelligen Köter **Doofus** zu nennen, konnte mir bis jetzt leider noch niemand erklären – selbst Schlaumeier Sebastian Roos mußte da passen und schickte mir eben „nur“ die Levelcodes:

Level 1.1: –

Level 1.2: DZ15YS
Level 1.3: PH16TB
Level 1.4: PJ69JP
Level 1.5: ZR6189
Level 2.1: –
Level 2.2: HK94DV
Level 2.3: RR13RV
Level 2.4: XH37ZT
Level 2.5: PK49FD
Level 3.1: –
Level 3.2: KB15HL
Level 3.3: LV18PV
Level 3.4: BY87PY

In der Weihnachtsedition **Christmas Lemmings** hüpfen, baggern und klettern die kleinen grünschopfigen Selbstmörder wieder durch die unmöglichsten Szenarien. Jan Schliemann hat sie jedoch bereits unbeschadet über alle 32 Levels geleitet und präsentiert hier stolz seine Levelcodes:

Flurry:

Level 2: JHLEJBCCX
Level 3: NHDHBCDCR
Level 4: HLDHBBINECK
Level 5: LDHBAJLFCT
Level 6: DHBULLGCM
Level 7: HBANLLDHCJ
Level 8: BINLLDHICS
Level 9: BAJHMDHJCU
Level 10: JHMDHBBKCN
Level 11: NHMDHBALCK
Level 12: HMDHBBINMCT
Level 13: MDHBAJLNCM
Level 14: DHBULLMOCV
Level 15: HBANLMDPCS
Level 16: BINLMDHQCL

Blizzard:

Level 1: BAJHLFBDO
Level 2: JHLEJBCDX
Level 3: NHDHBCDDU
Level 4: NLFHBBINEDN
Level 5: LFHBAJLFDW
Level 6: FHBULLGDP
Level 7: HBANLLFHDM
Level 8: BINLLFHIDV
Level 9: BAJHMFHJDX
Level 10: JHMFHBBKDQ
Level 11: NHMFHBBALDN
Level 12: HMFHBBINMDW
Level 13: MFHBAJLNDP
Level 14: FHBULLMODY
Level 15: HBANLMFPDV
Level 16: BINLMFHQDO

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Allen 3	DA	45.90
Arbeitsmännchen	DV	66.90
Anstöß	DV	66.90
Aufschwung Ost	DV	64.90
B.C. Kid	DA	55.90
Body Blows Galactica	DA	44.90
Burntime	DV	63.90
Chaos Engine	DA	49.90
Chuck Rock II	DA	59.90
Desert Strike	DA	55.90
Die Siedler	DV	81.90
Dogfight	DA	53.90
Elite 2	DA	52.90
Elite 2 A Nighthawk	DA	63.90
Flashback	DV	59.90
Goal (Kick off 3)	DV	52.90
Gobling 3	DV	69.90
Great Courts	DV	27.90
Gunship 2000	DA	63.90
Indiana Jones IV	DA	77.90
Jurassic Park	DA	59.90
Lemmings II	DA	55.90
Christmas Levels	DV	35.90
Lost Vikings	DA	69.90
Lothar 1-3	DA	54.90
Monkey Island 2	DA	77.90
Mortal Kombat	DA	51.90
Pinball Fantasies	DV	61.90
Simon the Sorcerer	DV	69.90
Syndicate	DV	60.90
Tornado	DA	57.90
Turrican 3	DA	61.90
Winter Olympics	DA	59.90
Zool II	DA	53.90

Lösungshäfte ab 9.90!

für Amiga CD32:		
Alfred Chicken	DA	45.90
Arabian Nights	DV	39.90
Chambers of Shakin	DV	52.90
Dangerous Street	DV	59.90
Labyrinth of Time	DV	39.90
Mean Arenas	DV	57.90
Morph	DV	56.90
Pinball Fantasies	DA	64.90
Seven Gates of Jambala	DV	52.90
Town with no Name	DV	55.90

für Amiga 1200:		
Alfred Chicken	DA	47.90
Anstöß	DV	69.90
Burntime	DV	63.90
D-Generation	DA	39.90
Dennis	DA	60.90
Jurassic Park	DV	64.90
Pinball Fantasies	DV	62.90
Seek or Destroy	DA	39.90
Jim Life	DV	81.90
Simon the Sorcerer	DV	69.90
Star Trek	DA	71.90
Trolls	DA	28.90

LERNPROGRAMME

Englisch 1 plus V. 2.0	58.00
Englisch 2 plus V. 2.0	68.00
Europa plus V. 2.0	58.00
Frühdurch 1 plus	64.00
Frühdurch 2 plus	64.00

(Preise in DM, alle Preise inkl. MwSt.)
Sammeln 4. Klasse DM 4.90, Nachnahme 7.90
Ausl. Entlohnung nur Vorauszahlung DM 12.50



Neueröffnung City-Software-GmbH

Windeckstr. 62,
60314 Frankfurt/M.
Tel.: 069/4990653
Computerspiele-Verkauf für
Amiga + PC.
Im Laden auch zum
Ausprobieren!

Anstöß	DM	85.00
Die Siedler	DM	99.00
Frontier Elite II	DM	79.00
Jurassic Park	DM	39.90
Lothar Matthäus	DM	69.00
Mortal Kombat	DM	69.00
Seek & Destroy	DM	55.00
Simon the Sorcerer	DM	79.00
Stardust	DM	39.90
Turrican III	DM	74.90

Amiga CD32:		
Arabian Nights	DM	35.00
Deep Core	DM	54.90
Fireforce	DM	65.90
John Barnes E. Football	DM	32.00
Jurassic Park	DM	45.00
Microcosm	DM	89.00
Town with no name	DM	55.00

Jetzt neu: Ab sofort reinigen wir Ihren Monitor,
Drucker, Tastatur, Homecomputer, PC etc. von
innen und außen und führen Reparaturen durch.
Fordern Sie ein Angebot bei uns an.

Und weitere Angebote auf Anfrage.
Bei tel. Rückfragen 069/4990653

PowerSoft Versand

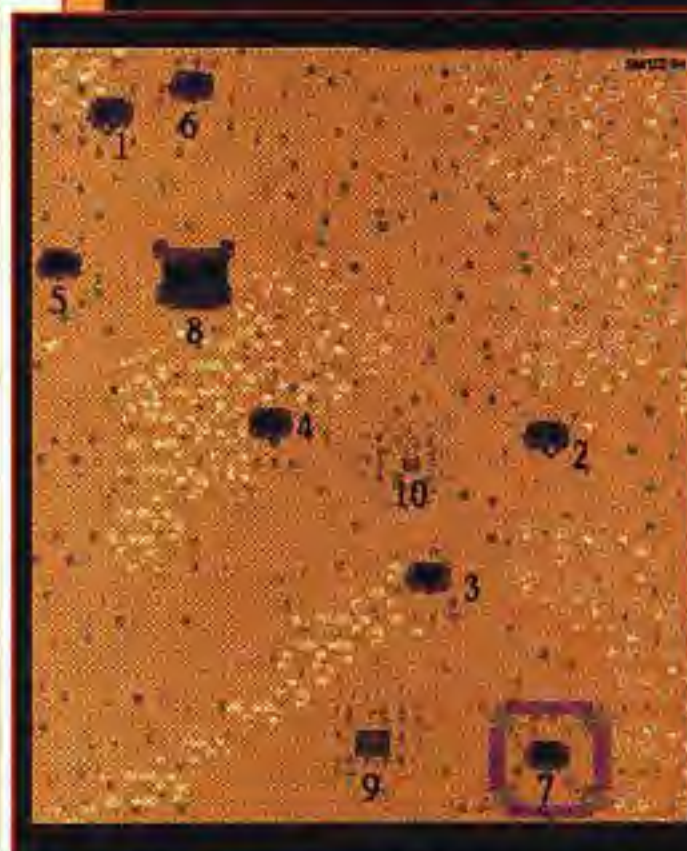
dauerhafte Niedrigstpreise

Verkaufspreise bei Vorkasse / 20% bei Nachnahme / 5% bei Kreditkarte / 3% bei
/ Mindest best. gegen Vorkasse 20 DM / Ab 100 DM Versandkostenfrei. Druckfehler
und Irrtümer vorbehalten. Exklusivverträge mit: Amiga, DOS, OS, PC, Mac, etc.

Programm	A500	A1200	Programm	A500	A1200
Anbermoon	76	- DV	Pizza Connection	78	- DV
Anstöß	64	64 DV	Sensible Soccer	48	- DH
Aufschwung Ost	53	- DV	Simon the Sorcerer	-	78 DV
Battle Isle 2	77	- DV	Soccer Kid	58	58 DH
Burntime	64	- DV	Space Legends	66	- DH
Bundesliga Man. 2.0	64	- DV	Star Trek - 25th Anniv.	-	66 EV
Cannon Fodder	53	- DA	Street Fighter 2	49	- DH
Christoph Columbus	70	- DV	Syndicate	58	- DV
Der Schatz im Silbersee	78	78 DV	The Lost Vikings	65	- DV
Die Siedler	78	- DV	Tornado	-	65 DA
Eishockey Manager	72	- DV	Turrican 3	56	- DA
Elite 2 - Frontier	53	- DV	T.F.X.	-	65 DA
Flashback	59	- DV	Uridium 2	49	- DA
Fury of the Furries	53	- DA	War in the Gulf	68	- DH
Goal!	58	- DH	Zeppelin	66	- DV
Hattrick!	64	64 DV	Zool 2	47	- DA
History Line 1914-18	65	- DV			
Innocent until caught	65	- DA			
Jurassic Park	53	59 DV			
King's Quest 6	58	- DV			
Lemmings 2	58	- DH			
Lords of Power	72	- DV			
Lothar Matthäus	58	- DV			
Monkey Island 2	78	- DV			
Mortal Kombat	53	- DH			
Pinball Fantasies	53	53 DA			

24 Stunden Bestellservice

PowerSoft Versand
Krumme Str. 51 45665 Recklinghausen
Tel. 02361/82781; Fax. 02361/891264



NIORAG

- 1) Palast des S'riel
- 2) Palast des S'kar
- 3) Palast des S'arir
- 4) Palast des S'orel
- 5) Palast des S'ender
- 6) Palast des S'trogi
- 7) Palast S'torwin
- 8) Stadt S'Angrila
- 9) Reiteisen
- 10) Sandboote



AMBERMOON Monster-Steckbrief V2.0. von Marcel Smuz 1993

Legende :

LP = Lebenspunkte; SP = Spruchpunkte; STK = Stärke; INT = Intelligenz; GES = Geschicklichkeit

SCH = Schnelligkeit; KON = Konstitution; KAR = Charisma; GLÜ = Glück; A-M = Anti-Magie;

ATT = Attacke; PAR = Parade; SCH2 = Schwimmen; KRI = Kritischer Treffer; F-F = Fallen finden

F-E = Fallen entschärfen; S-Ö = Schlösser knacken; SUC = Suchen; SRL = Spruchrollen lesen;

M-B = Magie benutzen. Waffen, Geld, Rationen, Attacken pro Runde = immer unterschiedlich.

Name	ATTRIBUTE										FÄHIGKEITEN IN %									
	LP	SP	STK	INT	GES	SCH	KON	KAR	GLÜ	A-M	ATT	PAR	SCH2	KRI	F-F	F-E	S-Ö	SUC	SRL	M-B
Ork 1	50	00	75	45	55	40	70	10	3	0	65	40	0	0	0	0	0	0	0	0
Gr.Spinne 1	10	00	25	20	90	90	15	10	50	0	40	15	0	0	0	0	0	0	0	0
Feu.Drach 2	130	130	90	70	65	50	76	25	50	5	76	60	0	2	0	0	0	0	0	99
Gigantula	35	35	50	75	60	20	75	50	50	5	70	50	0	1	0	0	0	0	0	99
G.Giftspinne	20	30	20	35	95	95	25	12	55	0	60	20	0	0	0	0	0	0	0	35
Wach Golem	350	150	80	15	52	48	66	25	50	20	90	40	0	0	0	0	0	0	0	50
Feuerriese3	120	100	92	20	35	30	90	16	50	10	65	5	0	1	0	0	0	0	0	99
Minotaur3	220	100	70	12	46	88	60	50	50	5	90	70	0	0	0	0	0	0	0	50
MineEchse 2	140	70	88	57	83	65	97	17	58	0	85	60	0	0	0	0	0	0	0	50
Min.Spinn.2	100	90	63	51	29	51	27	02	62	0	80	70	0	0	0	0	0	0	0	90
Minor Däm.	150	70	43	15	28	22	73	9	47	0	85	10	0	0	0	0	0	0	0	50
Nera 35	210	660	38	69	55	60	38	50	50	10	35	35	0	0	0	0	0	0	95	90
IMP 1	75	70	29	26	62	38	90	72	62	75	99	5	0	0	0	0	0	0	0	99
Gargyle 2	130	70	25	77	59	53	36	20	50	0	75	15	0	0	0	0	0	0	0	99
Mag. Wache	290	0	77	64	75	40	86	61	65	25	85	70	0	4	0	0	0	0	0	0
S'orel 3	310	825	31	71	58	45	32	10	36	5	35	35	0	0	0	0	0	0	70	70
Fluchwespe	150	50	70	40	0	93	55	0	20	30	75	20	0	0	0	0	0	0	0	85
Tornak 10	285	0	70	20	0	75	80	0	20	10	85	20	0	0	0	0	0	0	0	0
T.Weibchen	650	0	95	85	0	86	85	0	10	10	90	30	0	0	0	0	0	0	0	0
Gizzek 10	85	30	65	50	50	80	50	0	10	10	65	40	0	0	0	0	0	0	0	80
Wächter 15	185	55	80	25	0	75	0	0	0	0	85	15	0	1	0	0	0	0	0	99
Hauptwache	550	100	99	75	0	90	0	0	0	30	95	30	0	0	0	0	0	0	0	99
Energiekugel	80	10	50	60	3	70	50	1	50	25	84	45	79	1	0	0	0	80	0	80
Sandechse	450	250	63	64	81	78	33	10	26	10	85	55	0	0	0	0	0	0	0	95
MASCHINE	***	***	85	90	40	35	85	1	50	20	90	85	0	3	0	0	0	0	0	90
TARBOS	792	580	92	93	84	79	85	27	50	15	92	85	0	1	0	0	0	0	0	75

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTE

Milan Straka zeigt Michael, wo bei **Jonathan** der AOK-Chopper langrollt:

Das Verbünden mit Eva bzw. das Wegschicken von Gerd dürfte eigentlich ohne große Probleme über die Bühne gehen! Der einzige Fehler, der eventuell begangen werden kann, liegt in der Reihenfolge der Aktionen. Nur wer zuerst Gerd wegbeordert und *danach* mit Eva einen Pakt schließt, wird diese Szene erfolgreich beenden können!

Ambermoon-Spezialist Marcel Smuz weist Thorben Kramer den genauen Weg zum Gewölbe, in dem Nav-Steine hergestellt werden können:

Der Weg dorthin beginnt vor der Mine (Dor Kiredon). Die Tür zur Mine öffnet sich auf das Stichwort „Tor“. Im Inneren erklimmt man die rechte Leiter und trifft somit etwas weiter unten auf das Tornak-Weibchen. Dieses muß erledigt werden, bevor man das Ei einsacken kann. Dann geht's wieder nach oben und über die linke Leiter weiter. Wieder in der zweiten Ebene der Mine angekommen, läuft man zur ersten der drei Leitern. Die Tornaks sind völlig friedlich, solange man das Ei bei sich hat. In der dritten Ebene stößt man, so man bestimmte Wände (die mit den großen schwarzen Löchern) mit Hilfe der Spitzhacke niederreißt, auf eine große Metalltür. Links von der Tür befindet sich die Bernsteinmaschine, die mit Hilfe eines Bernsteins aktiviert werden muß. Rechts von der Tür heißt es graben, um den Türöffnungscode zu erfahren

(er lautet übrigens 71). Hinter der Stahltür benutzt man ein Seil, um in die Antike Anlage zu gelangen. Grabt Euch hier wie zuvor durch diverse Wände (siehe schwarze Löcher), bis Ihr in einem Raum mit einer weiteren Bernsteinmaschine steht. Man aktiviert die Maschine mit Bernstein, legt den Hebel um und öffnet mit dem erhaltenen Code die große Tür. Dort, neben der Tür, den Hebel umstellen, im nächsten Raum (liegt gegenüber vom Fahrstuhl) graben und das Fach öffnen. Buch entnehmen, und ab in den Fahrstuhl. Hier, im zweiten Stock der Antiken Anlage, sollte man besonders auf die beweglichen Energiebalken und Blitze achten! Nach ein paar Schritten erreicht man eine Tür, die verschlossen und auch nicht mit dem Code zu entriegeln ist. Wer sie öffnen will, muß wie folgt vorgehen: Kurz vor der Tür geht's in einen Raum mit sehr vielen Energiebalken. „Wandert“ einfach einem der Balken hinterher, bis Ihr alle Hebel an den Wänden umgelegt habt und sich eine Tür öffnet! In einem Raum dahinter findet sich neben einem unbrauchbaren Teleporter auch ein antikes Gerät in einem Fach. Steckt das Ding ein, und siehe da, die ehemals verschlossene Tür ist nun offen. Dahinter liegt der dritte Teil der Antiken Anlage. Hier müssen erst mal die beiden Hebel betätigt werden, damit der Teleporter seinen Dienst aufnimmt. Über diesen Teleporter erreicht man einen weiteren Beam-o-mat, der auf gleiche Weise akti-

viert werden muß. Nach Benutzung dieses Geräts findet man sich in einer langen Halle wieder. Man eilt in den einzigen „offenen“ Raum, legt den Hebel um und springt in den Teleporter. Dieser beamt zurück zum Teleporter am Anfang der Halle. Allerdings ist jetzt ein weiterer Raum auf der rechten Seite der Halle „offen“. Man verfährt nun auf dieselbe Weise, bis alle Räume auf der rechten Seite begehbar sind. Wieder am Anfangs-Teleporter angelangt, wird erneut der Hebel umgelegt und der Teleporter benutzt.

Jetzt landet man in einer weiteren großen Halle. Hier gilt es, einen Schalter umzustellen und ein bestimmtes Gerät aus den Armen einer Leiche zu stehlen, bevor man sich mittels Teleporter wieder aus dem Staub macht. Danach, im ersten Raum, den Hebel wieder zurückstellen und in den Teleporter hüpfen. Wieder in der Halle, findet man an der hinteren Wand einen Schalter. Dieser deaktiviert den Energiebalken des linken oberen Eingangs. Im Raum dahinter befindet sich der Schalter für den nächsten Eingang. Nachdem man alle Schalter umgelegt hat, erreicht man zu guter Letzt einen Fahrstuhl, mit dem man nach unten fährt. Dort steht man vor drei Eingängen. Hinter dem rechten entdeckt man nach einem heil überstandenen Kampf etliche Fächer mit Farbpaletten. Diese werden in die Hosentaschen gestopft, und man begibt sich zum mittleren Eingang. Der führt geradewegs in den langeschnittenen Nav-Steine-Raum.

FREEZER ECKE

Cool Spot: Die Coolness-Prozente lassen sich mittels Adresse 3911B in ungeahnte Höhen schrauben. Die Anzahl der Leben findet Ihr in Adresse 39117. Belegt man die Speicherstellen bei Adresse 7868 sowie 7912 mit dem Wert 4A, so verfügt unser cooler Punkt über unendlich viele Leben.

Stardust: Wer Probleme mit den vielen Asteroiden hat, kann sich über Adresse C193B8 mit zusätzlichen Schiffen eindecken.

Die Siedler: Wem das Produzieren von Lebensmitteln und Waffen zu umständlich ist, sollte sich die benötigte Menge an Materialien einfach in die folgenden Adressen schreiben:

Fische: C7CB4B
Schweine: C7CB4D
Schinken: C7CB4F
Getreide: C7CB51
Mehl: C7CB53
Brot: C7CB55
Baumstämme: C7CB57
Bauholz: C7CB59
Ruderboote: C7CB5B
Bausteine: C7CB5D
Eisenerz: C7CB5F
Roheisen: C7CB61
Kohle: C7CB63
Golderz: C7CB65
Goldbarren: C7CB67
Schaufeln: C7CB69
Hämmer: C7CB6B
Angel: C7CB6D
Fleischerbeile: C7CB6F
Sensen: C7CB71
Äxte: C7CB73
Sägen: C7CB75
Spitzhacken: C7CB77
Zangen: C7CB79
Schwerter: C7CB7B
Schilde: C7CB7D

Cannonfodder: Die Anzahl der Rekruten findet Ihr in der Adresse 80639. Granaten in Hülle und Fülle könnt Ihr Euch in Adresse 81F40 schreiben. Die Panzerfäuste stehen in Adresse 81F53.

Frisch, aber frostig wurden diese Adressen von Dirk Zimmer, Matthias Rinas, Andreas Klawikowski und Thomas Post geliefert. Man dankt!

LÖSUNG

TELEKOMMANDO 2

Tja wer heute noch richtige Abenteuer erleben will, muß eben, wie auch Gaby Drücke, bei der Telekom anheuern! Denn neben Telefonleitungen flicken gilt es hier, so waghalsige Unternehmen wie Kopierer reparieren, Computer neu starten oder gar Fax-Geräte bedienen zu überstehen...

Zu Beginn öffnen wir erst einmal die Hecktüren unseres Servicewagens und schnappen uns das Werkzeug sowie das Funktelefon. Dann gehen wir in das Umweltgebäude und sprechen mit dem Portier. Bevor wir den Aufzug benutzen, steigen wir über das Treppenhaus in den Keller. Dort erwischen wir jemanden, der an der Klimaanlage herumfingert. Wenn wir nun den Aufzug benutzen wollen, merken wir, daß mit diesem Teil irgend etwas nicht stimmt. Um die Störstelle zu erreichen, benötigen wir allerdings eine Leiter. Diese holen wir uns aus dem Abstellkammer im Keller. Bei dieser Gelegenheit schauen wir uns auch gleich mal die Klimaanlage etwas näher an. Aha! Hier war ein Saboteur am Werk! Wir reparieren die Anlage auf die Schnelle (benutze Werkzeug mit Klimaanlage), öffnen im Treppenhaus den Schrank und entnehmen das Seil sowie das rote und das grüne Modul. Danach geht's wieder zurück zum Fahrstuhl. Dort benutzen wir die Leiter, öffnen die Decke und klettern nach oben. Die Kabel der Steuerelektronik wurden zerschnitten – mit unserem Werkzeug sollte jedoch die Behebung des Schadens keine Schwierigkeiten bereiten. Dann schließen wir die Deckenluke wieder und entfernen die Leiter.

Um in den 4. Stock zu gelan-

gen, benutzen wir die Konsole. Dort melden wir uns bei der Geschäftsführerin und quetschen die nette Tante über alles, was für uns wichtig sein könnte, aus. Nachdem wir keine Fragen mehr auf dem Mechanikerherzen haben, überreicht sie uns eine Fax-Liste. Vom Schreibtisch nehmen wir die D-1-Karte, die wir für unser Telefon gebrauchen können. Im Vorzimmer finden wir ein Faxgerät, einen PC und einen Drucker. Da die Festplatte des PCs zerstört wurde, müssen wir uns erst eine Startdiskette organisieren. Wagen wir also mal einen Blick auf die Fax-Liste, die wir versenden sollen. Eine Fax-Nummer ist unleserlich. Da wir aber auch mit der Telekom in Tokio hervorragend zusammenarbeiten, bitten wir dort um Hilfe. Dazu benutzen wir die D-1-Karte mit unserem Telefon und wählen Tokio an. Von dort bekommen wir die vollständige Nummer. Nun fahren wir in den 2. Stock, eilen ins Labor und bitten die Programmiererin am Computer um die Systemdiskette. Jetzt in den 1. Stock, dort sehen wir uns gleich mal den Kopierer etwas näher an. Den Papierstapel legen wir ins Papiermagazin, den fehlenden Toner können wir allerdings erst später bestellen.

Wir traben nun gemütlich zur Buchhaltung. Hier belabern wir den Buchhalter so lange, bis er uns gesteht, daß er tierischen Kohldampf auf eine Pizza hat. Tja, nichts leichter als jenes! Wir laufen in die Telefonzentrale, benutzen wieder unser Telefon mit der D-1-Karte und bestellen die gewünschte Pizza. Anschließend nehmen wir uns das blaue und das gelbe Modul vor und sehen uns die Anlage

an. Bei den Steckplätzen wissen wir nicht weiter und rufen bei der Telekom unseren schlaunen Kollegen Herrn Schmitz an. Dieser erklärt uns die Reihenfolge der Steckplätze, die wir uns unbedingt merken sollten. Nun dürfte es keine Probleme mehr geben. Wir überzeugen uns noch davon, daß der Buchhalter seine Pizza erhalten hat, und lassen bei dieser Gelegenheit flinken Fingers den Kugelschreiber von seinem Schreibtisch mitgehen. Über Btx bestellen wir nun den fehlenden Toner, bevor wir unser Augenmerk auf das Fahrrad im Flur lenken. Beim Versuch, den defekten Drahtesel zu reparieren, müssen wir leider feststellen, daß er nun gar nicht mehr zu gebrauchen ist (na ja, Fahrräder sind halt nun mal keine Telefone!). Die Einzelteile nehmen wir jedoch sicherheits halber mit – man weiß ja nie, wann oder wo man mal ein Ersatzteil benötigt!

Die Tür im 3. Stock klemmt – wir müssen uns wohl einen anderen Zugang zu diesem Stockwerk verschaffen. Doch zuvor fahren wir wieder ins Erdgeschoß und nehmen beim Pförtner den bestellten Toner entgegen. Somit läßt sich nun auch die Arbeit am Kopierer im 1. Stock beenden. Danach geht es wieder abwärts in den Keller. Hier öffnen wir den Lüftungsschacht und stellen fest, daß uns für die Durchquerung des Schachtes die Baupläne des Gebäudes fehlen. Der Pförtner gibt uns den guten Tip, doch mal bei der Datentypistin (sie ist in der Kantine zu finden) vorbeizuschauen. Nachdem wir von ihr eine Modemnummer erfahren haben, begeben wir uns wieder in den vierten Stock und betreten das Vorzimmer. Jetzt faxen wir zuerst das Einladungsschreiben an die Teilnehmer und starten anschließend den Computer mittels Diskette. Leider verfügen wir nicht über das nötige Paßwort, und so will der doofe

Compi immer noch nicht mit den Informationen rüberkommen. Wenn wir uns allerdings recht erinnern, zockte doch so ein kleiner Botenjunge unten auf dem Flur ein Computerspiel. Na, der Knirps weiß doch sicher den gesuchten Code! Also nix wie hinunter und den Kleinen mal in die Mangel genommen. Nach etwas Überzeugungsarbeit rückt der Bursche das Paßwort schließlich raus.

Nachdem wir uns nun mit dem richtigen Paßwort in den Computer eingeloggt haben, wählen wir das Modem für die Baupläne an und lassen uns die Dinger sogleich ausdrucken. Nach intensivem Studium der Pläne müssen wir mit Grauen feststellen, daß sie mit französischen Texten verziert sind. Na ja, bleibt uns halt auch der Weg in den Videokonferenzraum nicht erspart (dieser befindet sich über dem Vorzimmer), denn nur dort finden wir die passende Französin zu unseren Plänen. Nachdem die Übersetzerin ihre Arbeit getan hat, steigen wir erneut in den Keller zum Lüftungsschacht. Nun haben wir keinerlei Probleme, uns in dem dunklen Labyrinth zurechtzufinden. Wir krallen uns aus dem Schrank den Tarnanzug und ziehen ihn auf dem WC an. Aus dem Besprechungszimmer nehmen wir den Schlüssel mit. Im Flur finden wir einen Brief, den wir neugierig begutachten. Im Hauptquartier begegnen wir schließlich den Saboteuren, die wir dingfest machen sollten. Jetzt kommt es auf die richtigen Antworten an:

1. Ich mußte auf die Toilette
2. Kein Grund, mich anzumachen
3. Spielt keine Rolle, ich muß mich beeilen
4. Na, zur Kommandozentrale
5. Wo ist der Pilot?

Ist alles richtig beantwortet, eilen wir sofort zum Büro. Dort benutzen wir das Funk-

gerät und locken die Typen ins Besprechungszimmer – schnell die Tür abschließen. Auf dem WC ziehen wir uns wieder um und rufen per Telefon die Bullen herbei, die sich von jetzt an um diese Typen kümmern sollen. Nachdem nun endlich auch der Sensor am Aufzug repariert wurde, geht's ab in den vierten Stock, ins Vorzimmer und von dort über die Feuerleiter aufs Dach, um mit dem Piloten zu sprechen. Doch der ist vorsichtig und will sich nur auf schriftlichen Befehl vom Gebäude entfernen. Also zurück in die 1. Etage zum Kopierer. Dort den Brief kopieren und mittels Kugelschreiber den dümmlichen Piloten nach Brüssel beordern. Dann wieder rauf zum Hubschrauber, dem Piloten den Wisch in die Hand gedrückt, und ab dafür!

Sobald der Hubi außer Sichtweite ist, kümmern wir uns um die defekte Satellitenschüssel. Im Keller haben wir nämlich bereits eine noch taugliche Empfangsantenne entdeckt – die Frage ist nur, wie wir das sperrige Ding aufs Dach bekommen. Tja, wie gut, wenn man in einem solchen Fall ein paar Fahrradteile zur Hand hat – wir bauen uns einfach einen Flaschenzug! Zuerst bringen wir die Felge am Geländer an, dann das Seil und die Gabel – fertig! Nun hinunter in den Abstellraum des Kellers. Dort öffnen wir das Fenster und binden die schwere Satellitenschüssel an das Seil. Wieder auf dem Dach angekommen, ziehen wir das Ding nach oben und tauschen es gegen die alte Schüssel aus. Jetzt nur noch schnell zum Videokonferenzraum, mit der Geschäftsführerin gesprochen, und schon prasseln die Lobeshymnen auf uns hernieder. Na ja, und mit mehr oder weniger stolzeschwellter Brust können wir unsere Heldentaten schließlich auch in der Zeitung lesen...

1-11-94
V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

A-Train /dt	85,95
Alien Breed 2 /dt	47,95
Ambermoon /dt	72,95
Anstoss /dt	68,95
Aufschwung Ost /dt	61,95
B17 Flying Fortress /dt	66,95
Battle Isle & Data Disk /dt	66,95
Battle Isle Data Disk 2 /dt	47,95
Battle Isle 2 /dt *	79,95
Body Blows /dt	47,95
Body Blows Galactic /dt	48,95
Bubba 'n' Stix /dt	47,95
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	69,95
Burntime /dt	69,95
Campaign 2 /dt	71,95
Cannonfodder /dt	51,95
Chaos Engine /dt	49,95
Christoph Columbus /dt	73,95
Civilization /dt	76,95
Cool Spot /dt	47,95
Darkmere /dt *	79,95
Das Schwarze Auge /dt	74,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	V,mö.
Der Clou /dt	V,mö.
Der Patrizier /dt	69,95
Der Schatz im Silbersee /dt	87,95
Desert Strike /dt	56,95
Die Siedler /dt	79,95
Disposable Hero /dt	49,95
Dogfight /dt	67,95
Doofus /dt	49,95
Dune 2 /dt	52,95
Eishockey Manager /dt	74,95
Elfmänner /dt	49,95
Elite 2 - Frontier /dt	53,95
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	65,95
Flashback /dt	62,95
Formula 1 Grand Prix /dt	74,95
Globule /dt	58,95
Goal! /dt	52,95
Goblins 3 /dt	71,95
Gunship 2000 /dt	67,95
Hattrick! /dt	V,mö.
Historyline 1914-1918 /dt	69,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95
Jurassic Park /dt	57,95
Lamborghini Challenge /dt	V,mö.
Lemmings 2 /dt	63,95
Lords of Power /dt	74,95
Lost Vikings /dt	69,95
Lothar Matthäus /dt	64,95
Mortal Kombat /dt	51,95
Mr. Nutz /dt	49,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	61,95
Pizza Connection /dt	87,95
Second Samurai /dt	58,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	87,95
Sensible Soccer '93 /dt	47,95
Sim City De Luxe /dt	85,95
Simon the Sorcerer /dt	71,95
Software Manager /dt	V,mö.
Stardust /dt	33,95
Syndicate /dt	61,95
Syndicate Mission Disk /dt	V,mö.
Terminator 2 - Arcade Game /dt	51,95
Tornado /dt	61,95
Turrican 3 /dt	49,95
Urduin 2 /dt	47,95
Winter Olympics /dt	63,95
Wiz'n'Liz /dt	59,95
Wonderdog /dt	49,95
Zeppelin /dt	74,95
Zool a /dt	47,95

Sonder – Angebote

Alien Breed Special Edition	21,95
Another World /dt	29,95
Assassin Special Edition /dt	21,95
Eye of the Beholder 1 /dt	36,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30,95
F-16 Falcon /dt	25,95
F-16 Falcon Mission Disk 1 o. 2 /dt	je 21,95
F-19 Stealth Fighter /dt	32,95
Great Courts 2 /dt	24,95
Gunship /dt	23,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
M1 Tank Platoon /dt	28,95
Mad TV /dt	36,95

Maniac Mansion /dt	36,95
Midwinter 2 /dt	30,95
Pirates! /dt	24,95
Police Quest 1 /dt	31,95
Project-X	23,95
Railroad Tycoon /dt	30,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95
Silent Service 2 /dt	24,95
Turrican 1 oder 2 /dt	je 14,95
Wing Commander /dt	39,95
WWF European Rampage Tour	21,95
Zak McKracken /dt	36,95
Zool /dt	23,95

So

können Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Amiga

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Amiga 1200

DM	
Alien Breed 2 /dt	53,95
Anstoss /dt	68,95
Body Blows Galactic /dt	52,95
Burntime /dt	69,95
Chaos Engine /dt	49,95
Jurassic Park /dt	57,95
Oscar /dt	44,95
Pinball Fantasies /dt	55,95
Star Trek /dt	71,95
T.F.X. /dt	V,mö.
Zool 2 /dt	54,95

MEGA-HITS

Ambermoon /dt	73,—
Anstoss /dt	69,—
Christoph Columbus /dt	74,—
Die Siedler /dt	79,—
Elite 2 /dt	54,—
Mortal Kombat /dt	52,—
Mr. Nutz /dt	49,—
Pizza Connection /dt	87,—

CD 32

DM	
Castles 2 /dt	53,95
Chambers of Shaolin /dt	57,95
James Pond 2 - RoboCod /dt	49,95
Microcosm /dt	V,mö.
Morph /dt	53,95
Pinball Fantasies /dt	53,95
Pirates! Gold /dt	58,95
Seek and Destroy /dt	47,95
Sensible Soccer /dt	47,95
Simon the Sorcerer /dt	71,95
T.F.X. /dt	V,mö.
Whale's Voyage /dt	53,95
Zool /dt	53,95

ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49,95
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,—
Gravis Game Pad	36,95

LÖSUNG

BACKSTAGE

Welch dunkle Machenschaften und bössartige Intrigen sich hinter den Kulissen des Lifeclubs tatsächlich abspielen, hat unser Freizeitagent Andreas Enger für Euch aufgedeckt:

Etwas links von Eurer Startposition entdeckt Ihr eine handsignierte Platte Eures Lieblingsstars. Klar, daß Ihr bei so einer günstigen Gelegenheit die flinken Fingerchen nicht stillhalten könnt! Nachdem Ihr Euch also die heiße Scheibe gegriffen habt, solltet Ihr die Socken schärfen und Euch zum örtlichen Radiosender aufmachen. Die freundliche Dame am Empfang händigt Euch auf Anfrage gerne die Teilnahmebedingungen aus. Mit diesem überaus wichtigen Schriftstück in der Tasche könnt Ihr Euch jetzt endlich der konkreten Aufgabenlösung zuwenden:

Um herauszufinden, wie die dritte Songzeile auf Axels neuer CD lautet, müßt Ihr Euch selbige zuerst einmal irgendwo „organisieren“. Trabt also flotten Schrittes ab ins „Kaufrausch“. Leider wimmelt Euch die unfreundliche Verkäuferin in der Musikabteilung schneller ab, als Ihr reden könnt – somit ist der Traum von der schnellen CD dann doch fürs erste ausgeträumt. Nach dieser digitalen Niederlage tut es gut, im Erdgeschoß einen alten Freund zu treffen, der Euch großzügig die neueste Software für Eure „Lieblingsfreundin“ borgt. Na, dann gleich mal nach Hause und die neue Soft gezockt. Völlig überwältigt von der genialen Werbebotschaft des Spiels, klingelt Ihr gleich zum Lifeclub durch und verclickert der netten Telefondame, daß Ihr durchaus nicht abgeneigt

wärt, Mitglied zu werden – ach ja, und die drei CDs zum Preis von einer hättet Ihr natürlich auch gern bestellt! Verlaßt nach dieser Aktion schnell Euer Haus, um es gleich darauf wieder zu betreten, und siehe da – die gelbe Bundespest hat ein Packet mit drei CDs für Euch dangelassen. Also ab in die Anlage mit der CD, und die erste Aufgabe wäre gelöst. Nach der Zwangsberieselung mit Lifeclub-Werbung geht's an die Lösung der zweiten Aufgabe.

Zuerst gilt es, in der Music-Hall den schachspielenden Hausmeister über die Show auszufragen. Da er jedoch mit einem schwierigen Schachproblem beschäftigt ist, kann er Euch vorläufig keine Auskunft geben. Dem Manne muß geholfen werden, und deshalb schaut Ihr gleich mal in der Lifeclub-Filiale vorbei. Hier erseht Ihr neben einem Schachbuch für Gevatter Haumei auch noch eine Videokassette, die jedoch erst etwas später ihren großen Einsatz hat. Zurück in der Music-Hall, vermacht Ihr dem freudestrahlenden Schachspieler das Schachbüchel. Im Gegenzug verrät Euch der Freund des königlichen Spiels die Lösung der zweiten Aufgabe.

In der dritten Aufgabe müßt Ihr irgendwo ein neueres Foto von Axel P. auftreiben. Ärgert Euch zunächst jedoch in der Garage neben Eurer Digiwohnung mit dem Hund herum. Der fiese Köter läßt Euch allerdings nur gegen Wegzoll passieren, weswegen Ihr Euch aus der Küche des Ristorante Italia ein saftiges, gut abgehangenes Steak mopst. Zurück in der Garage, wird die gierige Flohquaste

mit dem Steak besänftigt, der Knopf betätigt, das Auto aufgebrochen und ein Schlüssel geklaut. Dann geht's nach nebenan, ins Fotolabor der Lifeclubredaktion. Hier müßt Ihr nur noch das Foto nehmen, anschauen, und auch das dritte Problemchen wäre gelöst.

Auf zum vorletzten Problem: Wie soll man nur herausfinden, was unser Axel am liebsten mampft? Nun, nichts leichter als das! Entfleucht aus dem Fotolabor, wendet Euch nach links und gebt eine Kleinanzeige auf, in welcher Ihr der lesenden Menschheit mitteilt, daß Ihr eine handsignierte LP für die Lösung der vierten Aufgabe opfern würdet. Danach ist erst mal U-Bahnsurf... äh, fahren angesagt. Den zukommenden Herrn, der gleich neben dem Ausgang in der U-Bahn sitzt, müßt Ihr nun von den Vorteilen einer Lifeclub-Mitgliedschaft überzeugen. Da der Bursche jedoch noch recht unschlüssig ist, heißt es hart bleiben! Nach dem dritten bis fünften Anlauf klappt's dann schließlich. Garantiert! Nun solltet Ihr wieder Eure Digiwohnung aufsuchen, da der Postmann mal wieder zweimal geklingelt und ein Paket durch den Briefschlitz gestopft hat. Voller Vorfreude reißt Ihr die Verpackung auf und, welch glücklicher Zufall – es ist ein Anrufbeantworter, den Ihr als Prämie für Eure Mitgliederwerbung erhalten habt. Dieser Quaselskasten kommt Euch freilich gerade recht, um die Nachricht aufzuzeichnen, die betreffs der Kleinanzeige irgendwann einmal eintrudeln wird. Wie bei der CD-Bestellung müßt Ihr nur kurz das Haus verlassen und daraufhin gleich wieder eintreten. O Wunder, o Wunder – tatsächlich ist eine Nachricht auf dem Band. Ihr ruft selbstverfreilich auf der Stelle zurück und verabredet Euch mit einem gewissen Wagner

im Ristorante Italia. Dort angekommen, setzt Ihr Euch zu ihm und macht den „LP-für-Info-Deal“ perfekt.

Jetzt geht es an die letzten 20 Prozent der Knochelei, dann ist der ganze Spaß vorbei.... Besucht gleich mal das Schwimmbad, nur um festzustellen, daß man ohne Handtuch und Badehose hier nichts verloren hat. Also ab nach Hause und die Schwimmsachen geholt. Badehose und Sporttasche findet Ihr im Kleiderschrank, das Handtuch hängt im Bad herum. Wieder in der Badeanstalt, dürft Ihr, neben dem Bewundern der Schwimmbadschönheiten, auch ein kleines Gespräch mit dem dort herumlaufenden Kumpel tätigen. Letztendlich stellt sich dabei heraus, daß selbiger einen Zettel mit der Lösung der Frage Nummer fünf hatte. Allerdings ist ihm dieser im Schwimmbad irgendwie abhanden gekommen (wäre ja auch zu einfach gewesen!). Wahrscheinlich liegt der verflixte Wisch im Papierkorb in einem Raum, der mit Kameras beobachtet wird. Logo, daß der etwas unfreundliche Bademeister nicht jeden x-beliebigen Fuzzi in diese hochheilige Halle läßt. Da er sich jedoch anscheinend ziemlich langweilt, ist er über das Video, das Ihr ihm leiht, äußerst erfreut! Am abgelenkten Bademeister vorbei sollte es jetzt keine Probleme bereiten, den Zettel mit der Lösung aus dem Papierkorb zu angeln. So, dies war der letzte Streich – jetzt geht's zurück zum Sender, die Lösungen werden der freundlichen Dame am Empfang mitgeteilt, und schon habt Ihr auch dieses Werbeadventure gelöst. Nachdem Ihr schließlich auch noch das Extro gesehen habt und das Paßwort kennt (welches Andreas uns nicht verraten wollte!), ist es kein Problem mehr, an der Verlosung der fünf Fiats mit dem unaussprechlichen Namen (Cinqu...) teilzunehmen...

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Wer als großer und mächtiger Herrscher sein Land und die darauf lebenden **Siedler** gegen böse Neider sowie ökonomische Katastrophen wirkungsvoll verteidigen will, darf sich Dirko Bergmanns allgemeine Tips keinesfalls durch die Lappen gehen lassen. Im Anschluß daran hat Ingo Traber für die Freunde des „Spezielleren“ die wichtigsten Überlebensmaßnahmen der ersten 11 Levels zusammengestellt.

Grundsätzlich solltet Ihr das Programm zweimal laden – im Klartext: vollständig laden, rebooten und erneut laden, denn auf diese Weise erhaltet Ihr, trotz geringen Chip-RAMs, 15% mehr Soundeffekte! Nun aber zum Spiel selbst: Bevor Ihr eine Mission beginnt, lohnt es sich, in aller Ruhe die ländlichen Gegebenheiten zu untersuchen – analysiert die Berge mit Hilfe Eurer Geologen, und sucht nach sorgfältiger Abwägung von Für und Wider das optimale Plätzchen für Euer Schloß aus. Merkt Euch diese Stelle und verlaßt die Mission, denn es ist schon zuviel Zeit verstrichen; Eure Computergegner haben bereits einen nicht mehr aufzuholenden Vorsprung. Startet also die Mission neu, platziert Euer Schloß an der vorher ausgesuchten Optimalstelle und beginnt unverzüglich, das Land zu besiedeln. Da der/die Computergegner noch eine ganze Weile nach ihrem zukünftigen Residentschaftsort forschen werden, habt Ihr nun einen Vorteil, der sich später in der Größe Eures Landbesitzes bemerkbar machen wird. In Missionen mit intelligenten Mitstreitern könnt Ihr auch einfach abwarten, an welche Stelle sie ihr Schloßchen setzen, bevor Ihr abrecht und

nach einem Neustart genau diese Stelle besetzt.

Sobald Euer trautes Heim an dem dafür vorgesehenen Platz steht und es Euer Materialvorrat erlaubt, solltet Ihr erst mal an Expansion denken. Denn wer nicht rechtzeitig seinen prozentualen Anteil an Gesamtfläche in die Höhe treibt, hat zwar weniger zu verteidigen, wird jedoch auch früher oder später von seinen mißmutig kämpfenden Rittern im Stich gelassen werden. Denkt vor allem auch an die 75%-Klausel – sie tritt ebenfalls in Kraft, wenn einer der digitalen Gegner sie erreicht! Wer bereits zu Beginn der Siedelei ein großes, gut ausgebildetes Heer für die ersten kleinen Eroberungen besitzen möchte, sollte schon während der Fertigstellung der ersten Wachhütten deren Besetzung wie folgt wählen:

An der Front: MITTEL, MINIMUM

2. Linie: MINIMUM, MINIMUM

3. Linie: MINIMUM, MINIMUM.

Hinterland: MINIMUM, MINIMUM.

Auf diese Weise werden so viele Ritter wie möglich im Schloß zu absoluten Vollprofis ausgebildet. Weiterhin solltet Ihr auch, solange Eure Waffenvorräte reichen, ein paar arbeitslose Siedler aus dem Rekrutierungsmenü zu Rittern schlagen. Dadurch verfügt Ihr recht schnell über viele Ritter, die nicht eingesetzt werden und somit im Krisenfall gut ausgebildet zur Verteidigung des Schlosses zur Verfügung stehen. Doch seid Euch auch darüber im klaren, daß mit steigender Ritterzahl auch mehr Gold herangeschafft werden muß, um die Jungs bei Laune zu halten. Dies ist besonders bei aggressiven Gegnern zu be-

achten, da Eure Mannen andernfalls Burgen und Land fast freiwillig dem Feind überlassen. Daß man die Mühle zusammen mit der Bäckerei unmittelbar neben die Farm, den Holzfäller in den Wald und den Förster nicht unbedingt zwischen die Kornfelder setzen sollte, braucht wohl nur denjenigen unter Euch gesagt zu werden, die einen Bootsbauer in einer Mission engagieren, in der es nicht mal 'ne Pfütze gibt!

Weiter geht's mit Ingos Missionstips:

Mission 1 (Start): Das Schloß steht am geeignetsten zwischen den beiden Bergzügen und dem See (unten). Da Ihr in dieser Mission noch über sehr große Lagermöglichkeiten verfügt, solltet Ihr schnellstmöglich in alle Richtungen expandieren. Zwischendurch erstellt Ihr eine Schmiede, eine Säge und engagiert ein bis zwei Holzfäller sowie einen Förster. Die Wachhütten stets nur minimal belegen (siehe oben)! Schickt Eure Geologen öfter mal in die Berge, um ein paar Rohstoffvorkommen zu entdecken. Ihr dürft ruhig mindestens eine Gold-, eine Eisen- und zwei bis drei Kohleminen errichten. Nun muß vorläufig nichts weiter unternommen werden – Produzieren heißt die Devise! Verstärkt Eure Ritterschaft ständig, und tauscht die Jungs ab und zu aus. Sobald Euer Heer groß genug ist (4 bis 5 Ritter pro Wachhütte und ca. 20 Ritter im Schloß), könnt Ihr den Feind gefahrlos vernichten.

Mission 2 (Station): Jetzt wird die Sache schon wesentlich schwieriger! Euer Schloß solltet Ihr über die große Wüste an den Berg bauen (nicht zu dicht). Verfährt jetzt in etwa wie in der ersten Mission, nur solltet Ihr jetzt besonderes Augenmerk auf die Produktion von Waffen, Gold und Eisen legen. Die Wachhütten in Feindesnähe dürfen dieses Mal durchaus voll besetzt sein, da die Gegner recht aggressive Burschen

sind. Sobald der Feind zum Angriff bläst, lohnt es sich, abzuspeichern, denn sollte man die angegriffene Wachhütte verlieren, ist es so möglich, einen zweiten Verteidigungsversuch zu starten. Zudem sind die Lagervorräte dieser Mission viel kleiner – sichert deswegen frühzeitig Eure Holz- und Steinversorgung. Weiterhin sind unbedingt eine Goldmine, eine Eisenmine, zwei Kohleminen, ein Goldschmelzhaus, ein Eisenschmelzhaus, eine Schmiede sowie eine komplette Nahrungsversorgungskette (bei genügend Platz: zwei Farmer, eine Mühle und eine Bäckerei bzw. ein Fischer) erforderlich, bevor Ihr die Dinge laufen lassen könnt. Nachdem Eure Ritter stark genug sind, dürfte es kein Problem sein, den Feind vom Erdboden zu fegen.

Mission 3 (Unity): Euer Schloß ist am besten links unten, neben dem großen Bergmassiv, untergebracht. Ansonsten könnt Ihr wie in Mission 2 verfahren, allerdings mit gut zwei bis drei Farmern und keinen Fischern.

Mission 4 (Wave): Der Gegner ist nun wieder etwas stärker geworden. Platziert Euer Schloß so, daß Ihr die beiden kleineren Berge recht schnell in Euren Besitz bringen könnt. Andernfalls gibt's Schwierigkeiten mit der Rohstoffversorgung. Achtet in dieser Mission etwas mehr als sonst auf den Gegner. Startet zwischendurch ruhig mal ein paar kleinere Offensiven, die sich gegen die Rohstoffvorräte des Feindes richten. Dann wieder fleißig Minen bauen und das Heer vergrößern. Zum Schluß massiv angreifen und an das alte „Speichern, laden, speichern“-Spielchen denken!

Mission 5 (Export): Hier ist es von Vorteil, sich am Eingang des c-förmigen Berges anzusiedeln, da es dort die größten Rohstoffvorkommen gibt. Als Nahrungsquelle ist in diesem Fall Fisch zu empfehlen – jedoch befinden sich

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

nur vier Angeln auf dem Schloß, also schnell einen Schlosser einstellen, der den Angel-Engpaß beendet. Auch hier heißt es wieder bauen, bauen und nochmals bauen, bis Ihr stark genug für eine Offensive seid. Richtet Euren Angriff allerdings immer nur gegen einen Kontrahenten!

Mission 6 (Option): Das Schloß ist am sichersten im Durchgang zwischen den beiden Bergen aufgehoben. Wenn Ihr diese Mission wie üblich erledigt, dürfte es keine unlösbaren Probleme geben.

Mission 7 (Record): Da der Gegner diesmal über gleich große Lagervorräte verfügt, wird die ganze Angelegenheit etwas schwieriger. Das Schloß solltet Ihr im Durchgang zwischen den beiden Bergen bauen. Versucht anschließend, so viele Berge wie nur möglich in Euren Besitz zu bringen. Errichtet sobald als möglich zwei bis drei Goldminen, zwei Goldschmelzen, zwei bis drei Eisenschmelzen und zwei Schmieden sowie mindestens vier Kohlebergwerke. Denkt vor allem an genügend Werkzeug (Piken!), eine ausreichende Materialversorgung und eine gut gegen Angriffe gesicherte Nahrungsversorgung. Ansonsten produzieren, was das Zeug hält, und baut auch ein bis zwei Lager in die Nähe der Schmelzen. Außerdem ist auf kurze Transportwege zu achten. Nach Speicherung des Spielstands könnt Ihr auch mal einen kleinen „Ausflug“ zu den feindlichen Rohstofflagern wagen.

Mission 8 (Scale): Die bisher schwerste Mission – zwei Gegner mit gleichem Lagerbestand und gleichem Wachstum! Das Schloß sollte links neben dem langgestreckten Berg stehen. Ver-

sucht sofort, Minen, Schmelzhäuser, Schmieden und Nahrungsversorgung aufzubauen. Die Wachhütten sollten unbedingt voll und mit möglichst starken Rittern besetzt sein. Tauscht die Wachposten öfter mal aus, damit auch sie im schloßeigenen Training nicht zu kurz kommen. Bevor Ihr an den großen Sieg auch nur denken könnt, gilt es, sich unter seinen streitbaren Nachbarn zu behaupten. Stellt genügend Baumaterial zur Verfügung, und gebt neben Wachhütten auch mal Türme und Burgen in Auftrag. Habt Ihr mal die ersten eineinhalb Stunden überstanden, müßtet Ihr in der Lage sein, den roten Gegner ohne größere Verluste in den Boden zu stampfen. Sobald von „Rot“ nun noch die Burg steht, ist es an der Zeit, auch „Violett“ bis auf das Schloß zu zerstören. Anschließend bearbeitet man die beiden Festungen, bis sie endgültig zusammenbrechen.

Mission 9 (Sign): Hier ist die Auswahl des Schloßstandorts von entscheidender Bedeutung – empfehlenswert ist das Land im langgezogenen Talkessel, jenseits des großen Bergmassivs. Konstruiert vor allem Wachhütten und Waffen. Versucht, Euer Land von rechts nach links auszudehnen, denn dort ist nicht mit allzu vielen Angriffen zu rechnen. Aus diesem Grund die Hütten nicht voll besetzen und lieber auf großen Landgewinn hinarbeiten. Ansonsten wie üblich bauen und produzieren.

Mission 10 (Acorn): Ab dieser Mission werden das eigene sowie die Schlösser der Feinde vom Computer fest plziert. Probleme gibt's hier allerdings nur mit der Holzversorgung. Wer von Beginn an darauf achtet und fleißig produziert, wird bald den Sieg davontreiben.

Mission 11 (Chopper): Diesmal sind die Steine das große Problem! Also primär Richtung Steinbrocken ausdehnen und schnell einen Steinbruch hinstellen. Behaltet auch die Holzvorräte im Auge! Ansonsten gilt hier mal wieder bauen, produzieren, bauen, produzieren...

Wollt Ihr verhindern, daß Eure „starke Truppe“ zu **Canonfodder** wird? Dann nehmt Haltung an, präsentiert den Joystick, und lest, was die beiden kampferfahrenen Görlitzer Generäle Markus und Matthias Euch zu den ersten sieben Missionen zu sagen haben:

Mission 1 1/1: Wer hier nicht klarkommt, sollte lieber wieder mit Lego spielen!

Mission 2 1/2: Zuerst den unteren Teil von Feinden säubern, dann in den oberen Teil marschieren. Deckung hinter den Bäumen suchen; Gegner auf sich zukommen lassen.

Mission 2 2/2: Dem Flußlauf nach Süden folgen. Am unteren Ufer entlangpirschen, nicht durch den Fluß schwimmen. Granaten aufnehmen, Gebäude zerstören.

Mission 3 1/1: Zum zweiten Haus von oben eilen. Granaten schnappen, dabei aufpassen, daß man sie im allgemeinen Kriegsgetümmel nicht vernichtet! Am besten in zwei Gruppen aufteilen. Weiter rechts gibt's noch mehr Granaten einzusacken. Jetzt restliche Häuser zerstören. Vorsicht, auf einem der Dächer verbirgt sich ein Scharfschütze, nur sein Schatten ist erkennbar.

Mission 4 1/4: In zwei Trupps aufteilen. Rechts nach unten zum ersten Haus laufen. Munition aufnehmen und Gebäude sprengen. Das Haus weiter oben ebenfalls in die Luft jagen. An schmalster Stelle den Fluß überqueren. Zuerst links unten, dann links oben das Haus ruinieren. Falls Mission nicht zu Ende,

nochmals Gebiet nach Feinden absuchen.

Mission 4 2/4: Hier ist Schnelligkeit gefragt. Auf die rechte Brücke spuren und eine Granate auf das Haus werfen.

Mission 4 3/4: Den Trupp auftrennen. Nach Süden marschieren, dabei auf das Bodenloch aufpassen. Weiter zur Siedlung, jedoch nur das Haus mit der Tür sprengen. Granaten aufnehmen, nach rechts zum Fluß, zwei Munitionskisten holen und unteres Haus zerstören. Nehmt Euch vor dem Sumpf in acht!

Mission 4 4/4: Gruppe erneut teilen. Richtung Norden vordringen, dabei die Falle ausschalten. Munition schnappen, dann Richtung Strand vorstoßen und links davon das Haus zerstören.

Mission 5 1/3: Nur einen Soldaten mitnehmen. An gegnerisches Ufer schwimmen (möglichst nur im hellblauen Wasser warten). Haus wegpusten. Fluß überqueren. Granaten und Raketen einsammeln, danach Häuser zerstören. Fluß erneut überqueren, unten das Gebäude sprengen, die Granatenkisten wegballern. Hinter dem untersten Wäldchen Deckung beziehen und den Bazooka-Mann eliminieren. Jetzt immer in Bewegung bleiben und restliche Bazooka-Männer wegschroten.

Mission 5 2/3: Links auf Bazooka-Typen zulaufen und samt Haus in die Luft jagen. Rechts nächstes Haus sprengen, dann runter zum Wald eilen. Dort Haus zerstören und Munition einsacken. Über Inseln nach oben gehen und aufs Festland übersetzen. Die drei Bazooka-Männer, die sich hier aufhalten, abballern. Nach links unten zum Gebäude eilen und restliche Belegschaft terminieren.

Mission 5 3/3: In zwei Gruppen aufteilen. Unteres Haus zerstören, links die Munition einheimsen, gerade runter,

hinter der Baumgruppe verstecken und schließlich Bazooka-Schützen abknallen. Rechts hinunter zum Skido. Von links Granate auf das Haus werfen, dabei möglichst nicht Skido treffen. Skido nur mit einem Mann benutzen und damit die restlichen Gegner überfahren. Mit Anlauf über die Sprungschanze zum anderen Ufer springen und bei der Landung am besten gleich den Bazooka-Mann erschlagen. Jetzt noch schnell das Haus zerbröseln.

Mission 6 1/2: Mittels Granate den Zaun entfernen. Bis zum rechten Rand des Abgrundes vorpirschen und mit einem Raketenschuß das Haus vernichten. Mannschaft teilen, dann rechtes und unteres Haus wegbohlen.

Mission 6 2/2: Wieder mal den Trupp teilen. Links das Haus zerstören, weiter links zu zwei Häusern vordringen. Das Gebäude mit der Tür bombardieren. Zum unteren Gebäudekomplex marschieren, das Haus mit der Tür sprengen. Weiter nach rechts, dort den Maschendraht durchlöchern und die Munition in Beschlag nehmen. Innen nach Süden bewegen und schließlich Blockhütte zerstören.

Mission 7 1/3: Das Haus über der Baumgruppe in die Luft jagen. Den Trupp aufteilen, nach oben stürmen und Haus zermalmen. Links zum Bazooka-Schützen eilen, den Knaben an schmalster Stelle des Flusses umnieten. Ganz links hinüberschwimmen und den Bazooka-Fuzzi dort abmetzeln. Dann ganz rechts das Haus zerstören. Weiter nach links vordringen und alles eliminieren, was im Weg steht. Nach oben laufen und rechts vom Ufer aus die Feinde killen. Rüberschwimmen und rechts die Munition schnappen. Gebäude wegputzen, runter zur Bucht vorstoßen und diese von feindlichem Ungeziefer befreien.

Mission 7 2/3: Kampfgruppe

teilen. Iglu zerstören – Vorsicht, Eskimos wehren sich! Nach unten laufen und Iglu mit Tür zerstören. Dann weiter nach oben bis zur Insel und dort die Bazooka-Schützen killen. Rechts zur nächsten Iglu-Siedlung eilen und feindliche Iglus vernichten. Weiter rechts zum Fort, Haus mit Rakete zertrümmern. Oben die Häuser mit den Türen sprengen. Restliche Gefolgschaft dem Erdboden gleich machen.

Mission 7 3/3: Mit einem Mann losziehen und den Bazooka-Schützen auslöschen. Mit der ganzen Truppe Skido benutzen. Über die Schanze springen und Bazooka-Typen zermatschen. Wieder über diverse Schanzen hüpfen; vor der letzten aussteigen. Auf der anderen Seite mittels Rakete den Bazooka-Heinz abmurksen, den Fluß überqueren und die anderen Bazooka-Schützen (zwei an der Zahl) töten. Hoch zum Fort laufen und vorsichtig die Häuser sprengen (Zivilisten!). Tja, der Rest bleibt dann wieder Eurem militärischen Geschick überlassen...

Unter Einsatz seines Computerlebens hat Andro Jäsche einen Weg ausgekundschaftet, der es auch dem etwas weniger kampfbegeisterten **Elite**-Simulanten erleichtern wird, schnell die ganz große Kohle zu machen:

Die empfohlene Startposition ist dabei gar nicht mal so schlecht, denn sie liegt in einer relativ sicheren Zone, so daß das Risiko eines Piratenüberfalls ziemlich gering ist. Das größere Übel liegt eher darin, daß man von hier aus mit einem Eagle starten muß, der schwache Hypertriebwerke und einen winzigen Frachtraum besitzt. Tja, und wenn man nur drei Tonnen Ware mit sich führen kann, fällt der Gewinn halt ein wenig mager aus, zumal man ja auch noch die Landegebühren berappen muß.

Aber wie bereits erwähnt, befindet man sich dafür in einem recht sicheren Gebiet im Herzen der Föderation. Also weg mit all den nutzlosen Waffensystemen! Verscherbelt die beiden Raketen, den IMW-Impulslaser sowie den Scanner. Wer ausschließlich Raumstationen anfliegen will, kann sich auch vom Atmosphärenschild trennen.

So, nun verfügt man schon mal über ganze sechs Tonnen zusätzlicher Ladekapazität und einen Batzen Geld, den man gleich in Handelsgüter umsetzen kann. Als erstes Ziel sucht man sich anschließend Bernhards Stern aus. Dort verschleudert man seine Ware, deckt sich mit Computern und Robotern ein und fliegt zur Wiege der Menschheit, dem Solsystem. Vorher noch schnell aufs schwarze Brett schauen, ob jemand ein Päckchen nach Sol zu liefern hat. Günstige Angebote hat da oft das Militär. Mit dem ersten Transport für Vater Föderation wird man auch gleich zum Gefreiten befördert. Aber Oberacht mit dem Liefertermin! Verspätet man sich nämlich, können die Jungs vom Militär ziemlich sauer werden – keine Kohle und sogar Degradierung können die Folgen sein! Mit dem Class 1-Hypertriebwerk muß man mit etwa vier Tagen Reisezeit zwischen Bernhards Stern und Sol rechnen, dazu kommen weitere vier Tage Flug im System bis zur Raumstation. Achtet dabei darauf, welcher Planet bei Ankunft im Solsystem am nächsten (also am unteren Bildschirmrand) liegt. Das spart Zeit und Treibstoff. Bevor man in Sol seine Compis und Robots verkauft, sollte man wieder einen kurzen Blick aufs schwarze Brett wagen, denn dort wird oftmals der doppelte Preis für die Waren geboten. Für die Rückreise nach Bernhards Stern deckt man sich am be-

sten mit Luxusartikeln oder Spirituosen ein.

Man pendelt nun ca. ein Jahr handelnderweise zwischen den beiden Systemen hin und her. Sobald man so ungefähr 28.000 Credits zusammen hat, kann man auf eine Adder umsteigen. Im Klartext bedeutet das: sechs Tonnen mehr Ladekapazität und schnelleren Hyperflug. Die nächste Anschaffung ist ein Militärantrieb Class 2. Das verkürzt die Flugzeit auf einen Tag Hyperflug und ca. drei Tage Systemflug. Außerdem ist die Antriebseinheit leichter, was wiederum mehr Frachtraum bedeutet. Bevor man jedoch die Triebwerke wechselt, sollte man die internen Tanks leerfliegen, denn alles, was noch im Tank des Motors ist, verschwindet beim Neukauf. Leider produziert der gute Militärantrieb jede Menge radioaktiven Abfall, der nur auf Bernhards Stern entsorgt werden kann, denn im Solsystem ist das Zeug illegal. Wer also nicht mit dem Gesetz in Konflikt geraten will, sollte nach Eintritt ins Solsystem die Spaltstoffe abwerfen (Greenpeace läßt schön grüßen!). Das beschädigt zwar ein wenig den Rumpf – die Reparatur ist jedoch um einiges billiger als eine Strafe bei Entdeckung des radioaktiven Materials an Bord.

Bisher hat man noch keinen einzigen Fight ausgetragen, was ja mal nicht gerade sehr förderlich für die Elite-Bewertung war. Doch darüber muß man hinwegsehen, bis man zumindest über eine Cobra verfügt, denn erst sie läßt sich effektiv mit Waffen und Verteidigungssystemen ausrüsten. Endlich bis an die Zehennägel bewaffnet, steht der Entdeckung der Galaxis nichts mehr im Wege. Vorrangig sollte man sich dann um Aufträge der Föderation reißen, denn die bringen neben Geld und einer guten Bewertung auch noch Beförderung und somit Ansehen...

Alle Tips auf einen Blick

[illegible]

Neuer Monat, altes Spiel: Auch der März bringt CD-Umsetzungen bereits bekannter Amiga-Titel, die wir wie immer auf dieser Seite vorstellen – wo sonst?



CHAMBERS OF SHAOLIN & THE SEVEN GATES OF JAMBALA



Die Titel kommen getrennt auf je einer CD daher, zusammengefaßt sind sie hier bloß, weil es sich in beiden Fällen um Uraltkamellen von Thalion handelt, die vom Grandslam-Label Unique neu veröffentlicht wurden. Die Kammern der Shaolin enthalten dabei spielerisch brauchbare Zweikampfaction, die sieben Tore des Jambala sind für nette Jump & Run-

Rätserei gut – doch heutigen Maßstäben werden die rund vier Jahre alten Games nun mal nicht gerecht, schon gar nicht am CD³². Die Grafik ist farblos, die Musik einschläfernd und die Steuerung voll am Joypad vorbeiprogrammiert; trotzdem wird frech der Vollpreis von 69 Steinen eingefordert. Bitte, gehen wir halt jeweils bloß **42 Prozent**.

DENNIS

Nur einen Monat nach der Disk-Version hievt Ocean den Laushub auf die Silber-Plattform – kein Wunder, daß bis auf die Musik (jetzt von CD) und eine den zusätzlichen Buttons des Joypads angepaßte Steuerung keine Unterschiede zur A1200-Fassung zu erkennen sind. Nach wie vor fetzt man also durch hübsche Räume und Wälder,

weicht Katzen, Mäusen und Hausbesitzern aus, schießt mit Blasrohr oder Wasserpistole und sammelt Goldmünzen, die das Tor zum nächsten Level öffnen. Zu kämpfen hat man dabei mit einem relativ hohen Schwierigkeitsgrad und unfairen Stellen, dennoch ist Dennis ein guter CD-Titel und damit **70 Prozent** wert.



FIREFORCE



Unverständlich, warum ICE ausgerechnet diese über ein Jahr alte Söldner-Metzelei auf CD gebannt hat! Theoretisch lenkt man hier einen Rambo-Verschnitt durch horizontal scrollende Wüsten und Kasernen, um vier Action-Missionen zu absolvieren – praktisch ballert man auf immer dieselben Panzer

und Soldaten, wundert sich über die träge Steuerung bzw. den daraus resultierenden Schwierigkeitsgrad und ärgert sich über miese Grafik, lachhafte Animationen und einen popeligen Sound. Satte 79 Märker will man für den Actionschrott, wert ist er gerade mal **27 Prozent**.

SEEK & DESTROY

Obwohl Mindscapes Action-Heli mit den tollen Rotations-effekten auch nur vier Wochen von der Diskette zur CD gebraucht hat, wurde hier die Zeit genutzt: Man darf sich auf mehr Grafikdetails in den Wüsten und auf den Ozeanen, über CD-Musik im Titelbild, zusätzliche Sprachausgabe im Spiel und eine verbesserte Steuerung freuen. Nicht geändert hat sich die geringe An-

zahl von nur 14 wenig abwechslungsreichen Missionen, wo immer noch das Waffenarsenal des Hubschraubers an feindlichen Gefechtsständen und Flugzeugen (etwa zur Geiselnbefreiung) zu verpulvern ist. Doch weil man gerade im Team-Modus immer wieder gerne eine Runde sucht & zerstört, spricht nichts gegen die Aufwertung auf **74 Prozent**. (rl)



PREY - AN ALIEN ENCOUNTER

Anfänglich wußten wir nicht recht, was wir von dieser kuriosen Neuentwicklung für das CD³² halten sollten, doch schon bald hatten wir es herausgefunden: nicht sehr viel...



Zunächst erweckt die Alien-Begegnung beim Spieler nämlich den Eindruck, er hätte ein 3D-Adventure im Stile jener Schillerscheiben-Abenteuer erbeutet, wie sie neuerdings am PC in Mode kommen: In einer außerirdischen Planetenbasis treiben sich kosmische Unholde herum und fluten die Gänge mit Nervengas. Als einsamer Retter wird man in die Station gebeamt, muß alle Opfer finden (die dann automatisch in Sicherheit teleportiert und wiederbelebt werden) und durch die Korridore streunende Aliens bekämpfen – dabei ist man per Helmradio mit einem „Bärenführer“ verbunden, der hin und wieder wichtige Hinweise zum besten gibt. Last not least wären noch ein paar Items wie Sauerstoffflaschen oder auch 'ne Wumme aufzutreiben.

Doch wie gesagt, selten hat ein erster und guter Eindruck so getäuscht. In Wahrheit hat das Konzept nämlich außer stumpfsinniger Aufsammelei von Gas-Geschädigten nur sehr wenig zu bieten, was einen gestandenen Abenteurer reizen könnte. Da sich das Gameplay vorwiegend auf die Echtzeitkämpfe konzentriert, dachten wir natürlich auch daran, mal einen richtigen Ballerfreak ranzulassen – doch selbst ein notorischer Aktionist wie unser Richy warf sehr bald genervt das Handtuch. Warum, ist schnell erklärt: Bei so einem Fight sieht man das wirr-bunte Alien im Grafikfenster vor sich und muß theoretisch darauf achten, wohin es schlägt, um sich rechtzeitig ducken oder nach rechts bzw. links ausweichen zu können. Außer-

dem darf man natürlich schießen, sobald sich der Laser nach einer abgefeuerten Salve wieder aufgeladen hat. Praktisch kennen diese unheimlichen Begegnungen der nahezu unspielbaren Art in aller Regel jedoch nur einen Sieger, und das ist leider nicht der Spieler.

Und wenn man nicht abspeichern kann, so mag das

zwar bei der verhältnismäßig kleinen Raumstation gar keine so schlechte Idee sein und zudem den Gepflogenheiten von Actiongames entsprechen, doch bieten gute Programme dieser Art Abwechslung und Überraschungen am laufenden Meter – Vokabeln, die den Programmierern auf Beutezug (Prey heißt zu deutsch Beute) offenbar fremd sind. Das Game trifft also genau zwischen alle Zielgruppen, allein die eigentlich löbliche deutsche Sprachausgabe erweist sich hier als Quell beständiger Heiterkeit: Man stelle sich einen englischen Text vor, der wörtlich und nicht immer korrekt ins Deutsche übersetzt und dann von einem Engländer verlesen wird! Gegen ein solches Technik-Highlight klingen der Titelsound und die sonstigen FX dann natürlich sehr gewöhnlich.

Kurz und schlecht, es sollte sich niemand von dieser Mogelpackung täuschen lassen, auch wenn das Spiel teilweise recht beeindruckende Animationen und Scroll-Effekte (aber auch irgendwie verwachsen wirkende Pastellfarben) zu bieten hat. Diese CD eignet sich noch am besten als Frisbee! (jn)



PREY - AN ALIEN ENCOUNTER (ALMATHERA)

ACTION-ADVENTURE

37%
„VERMURKST“



GRAFIK	76%
ANIMATION	80%
MUSIK	62%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	44%
DAUERSPASS	31%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 79,-





Vor gut zwei Jahren bescherte uns Domark den auf-gebohrten Coin Op-Klassiker „Super Space Invaders“ – dieselbe Methode wandte Cycletech jetzt bei „Missile Command“ bzw. „City Defence“ an.

Am nackten Spielprinzip hat sich also nichts geändert, erneut verteidigt man eine Stadt am unteren Bildrand mit der Plas-
makanon gegen die von oben herabrieselnden Alienraum-
schiffe und -geschosse. Doch wird das Museumsstück hier

von einer neuzeitlichen Prä-
sentation und allerlei neuen
Features aufgepeppt: wahlwei-
se Maus- oder Joysticksteuer-
ung (der Nager hat die besseren
Arcade-Qualitäten), ein Team-
Modus für zwei Joystick-Ver-
teidiger, eine Datenbank mit In-
fos über die Hardware der An-
greifer, eine Highscoreliste und
ein Trainer. Letzterer kann je-
doch nur mit einem Paßwort
vollständig aktiviert werden,
und das erhält man erst, wenn
das Spiel bis zum bitteren
Ende durchgekämpft wurde –
irgendwie blöd-
sinnig.

Sobald man sich
im Shop mit
nützlichen Extras
und Tips zum je-
weils nächsten
der fünf Levels
eingedeckt hat,
darf geballert
werden. Per Fa-
denkreuz wird
die Schußrich-
tung bestimmt;
nur wer die Flug-

Oldie but Goldie?

bahnen der Feindgeschosse
richtig vorausberechnet, macht
sie unschädlich, ehe der sich
mehr oder weniger schnell re-
generierende Schutzschirm und
die Stadt zerstört sind. Extras
wie Raketen oder Schnellschuß
werden über die Funktionsta-
sten aktiviert. Zu sehen gibt es
dabei wechselnde Hintergründe
und Endgegner, ganz ansehn-
liche Zwischenbilder und or-
dentliche Animationen: zu
hören durchschnittliche Sound-
FX und diverse Musikstücke
bei den Menüs.



Stadt in Gefahr!

MISSILES OVER XERION

(CYCLETECH)

ARCADE-BALLEREI

62%

„NOSTALGISCH“



GRAFIK	64%
ANIMATION	62%
MUSIK	60%
SOUND-FX	54%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	58%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	10 HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG



Der Bus hat
Recht: Friß
oder stirb!

Im letzten Heft beobachteten
wir Black Legends dickbäu-
chigen Batman-Verschnitt
beim Herumtrampeln auf
den regulären Amiga-Platt-
formen. Schon einen Monat
später macht sich der hüpf-
fende Gigant auch am 1200er
breit...

Sein Name ist Roy Fat, nur
wenn er im Einsatz ist, nennt
man ihn Fatman. Was der Re-
staurantbesitzer und Erfinder
eines Lebensmittelduplikators
am liebsten tut, erkennt man an
seiner Figur, neben der ein aus-

gewachsener Blauwal wie eine
Ölsardine wirkt – im Moment
sieht er jedoch eher wie ein
wütender Killerpudding aus,
denn sein neidischer und natür-
lich spindeldürrer Gegenspie-
ler Professor Thinsin hat gera-
de die Ehefrau unseres Dicker-
chens entführt.

Der joystickgesteuerte Ret-
tungsweg führt durch 15 auf
sieben Welten verteilte Levels,
in denen kein Mangel an hin-
terlistigen Krabbelkindern,
Schleimkugeln, Fledermäusen
etc. herrscht, die dem Helden
an die (wahlweise) zwei, vier

Wo bleibt der Zusatzspeck?

Fatman

oder sechs Bildschirmleben
wollen. Er verteidigt sich mit
kräftigen Rülpsen, Bauch-
schubsen, den eingesammel-
ten Karotten bzw. explosiven
Giftpilzen oder beherzten
Sprüngen auf die Feinde, de-
nen dann sein pures Lebend-
gewicht zum Verhängnis wird.
Außerdem gibt's verschlosse-
ne Gitter und Türen sowie auf-
klaubbare Fressalien, die den
Eingang zum nächsten Ab-
schnitt öffnen.

So weit, so alt, was hat sich mit
dieser angeblich so speziellen
1200er-Version denn nun
geändert? Obwohl die bläßli-
che Grafik, das dezent ruckeln-
de Scrolling und vor allem die
etwas hakelige Steuerung eine
kleine Auffrischung durchaus
vertragen hätten, leider nichts!

Daß zudem nicht mal eine HD-
Installation spendiert wurde, ist
endgültig zuviel des Altge-
wohnten und wird daher mit
einem Abzug von drei Kalori-
en bestraft. (ms)

FATMAN

(BLACK LEGEND/KOMPART)

JUMP & MAMPF

60%

„ENTTÄUSCHEND“



GRAFIK	60%
ANIMATION	65%
MUSIK	74%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	61%
DAUERSPASS	62%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	ANLEITUNG

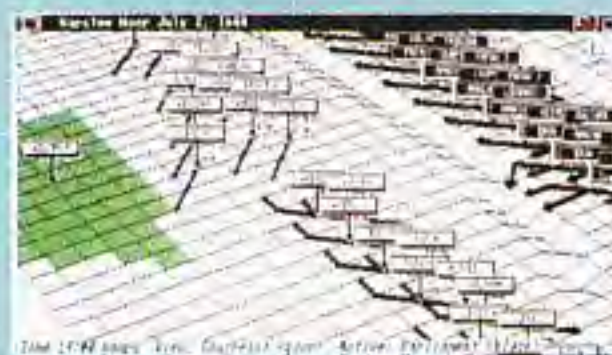
THE COMPLETE UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Augenmenschen, bitte weiterblättern: Diese um ein paar neue Szenarien ergänzte Zusammenstellung von Konfliktsimulationen ist an äußerer Kargheit kaum zu überbieten – an inhaltlichem Anspruch aber auch nicht!

U.M.S. und der Nachfolger U.M.S. II – Nations at War setzten einst Maßstäbe in Sachen Komplexität bei „Kosims“. Während das 3D-Gitternetz, auf dem man im ersten Teil seine Einheiten rundenweise und menügesteuert verschiebt, in den Kampf schickt, repariert etc., noch überwiegend in SW gehalten ist, glänzt Teil zwei mit recht klobiger, aber immerhin farbiger 2D-Grafik. Dort baute man auch ein paar zusätzliche taktische Optionen ein und bereicherte den Krieg durch Diplomatie, Wirtschaftsmanagement, variierende Klimaverhältnisse

und etliches mehr – alles in allem fast schon ein bißchen viel für Freizeitfeldherren.

Hier warten nun die altbekannten Schlachten von und mit Napoleon, Alexander dem Großen und General Wellington,



Strategie mit Wumms: U.M.S.

Der optische Fortschritt ist nicht zu übersehen: U.M.S. II



mehrere Dutzend PD-Szenarien für beide Teile sowie der Desert Storm und der amerikanische Bürgerkrieg für U.M.S. II; nicht zu vergessen die eingebauten Szenarioeditoren. Dieses wahrhaft gewichtige Stück Software wird zum Freundschaftspreis in einer besonders stabilen Packung geliefert – allein dieses schwarze Monstrum dürfte Otto Normalstrategie bereits vom Kauf abschrecken. Falls doch nicht, sei ihm noch verraten, daß der Amiga wegen der Detailverliebtheit von U.M.S. II an einem Spielzug bis zu 30 Minuten hinrechnet...

Also ein Sampler mit Neuheiten-Zu-

gabe, dessen Vorstellung aufgrund seines Werts für Hardcore-Strategen einfach nicht bis zum nächsten Compilation-Special warten konnte. (mic)

THE COMPLETE U.M.S. (IDI/MIRAGE)

KONFLIKT-SIMULATION

70%
„GROSSOFFENSIVE“



GRAFIK	22%
ANIMATION	— %
MUSIK	30%
SOUND-FX	29%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	78%

FÜR EXPERTEN

PREIS DM 109,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTÄNDE ANLEITUNG

THE BLUE & THE GRAY

Die PC-Strategen leiden schon einen Monat länger unter der Impressions-Variante des amerikanischen Bürgerkriegs – zum Ausgleich werden die bis jetzt davongekommenen Amiga-Generäle noch schlechter bedient!

Ein oder zwei Spieler bewegen ihre Kavallerie, Infanterie und Artillerie hier rundenweise per Maus über eine an die ganz alten „SSI“-Werke erinnernde Nordamerikakarte. Wichtig ist

dabei vor allem die Städteeroberung, denn nur dort können neue Truppen rekrutiert werden, außerdem wird beim Erönen des Schlußgongs derjenige zum Sieger erklärt, der dann die meisten Städte besetzt hält.

Für die eigentlichen Kampfhandlungen wird zu einem Extrascreeen mit leicht schräger Vogelperspektive und unzähligen Befehlsicons gewechselt. Hier darf man nun in schlechter alter „Cohort“-Tradition seine einzeln dargestellten Soldaten in Divisionen oder kleine Kampfgruppen einteilen und ihnen Marsch- bzw. Angriffsbefehle verpassen. Nach ge-

schlagener Schlacht informiert eine Statistik über oft höchst erstaunliche Ergebnisse. Es ist z.B. ohne weiteres drin, daß man in einem Kampf mehr Männer verliert, als angetreten waren – aber trotzdem gewinnt! Ähnliche Resultate liefert auch der alternative Automatik-Kampfmodus: Daß eine Handvoll Desperados eine komplette Armee aufreißt, ist keine Seltenheit beim Autofight...

Noch ein paar Gründe gefällig, warum man um diesen Digi-Krieg besser einen großen Bogen schlägt? Die Grafik ist trotz ihrer Detailarmut im Kampf höllisch unübersichtlich, es gibt

bloß ein Szenario, und das Spieltempo ist so unglaublich niedrig, daß sich das Geschehen praktisch nicht mehr vernünftig steuern läßt. Nur die Musik ist halbwegs gelungen – echt beruhigend, was?! (md)

THE BLUE AND THE GRAY (IMPRESSIONS)

BÜRGERKRIEGS-STRATEGIE

19%
„SCHROTT“



GRAFIK	48%
ANIMATION	22%
MUSIK	60%
SOUND-FX	36%
HANDHABUNG	12%
DAUERSPASS	16%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTÄNDE KOMPLETT



General Grant, Telefon!



AKTION LESERTEST ISHAR 2



Der 28jährige **Thomas Fischer** aus Chemnitz hat sich durch das aktuelle 3D-Rollenspiel von Silmarils gekämpft. Auch wenn er im Ergebnis weitgehend mit unseren Nachforschungen übereinstimmt, folgt nun sein Bericht zur Lage in Kendoria.



Worum geht es in Ishar 2? Das bleibt der Phantasie des Spielers überlassen, denn das spärliche Handbuch enthält ebenso wenig Informationen wie das Gefasel des Magiers im Intro. Erst nach der Einspielphase wird deutlich, daß es einen gewissen Shandar samt seinem Gesindel zu beseitigen gilt, der sich auf Kendoria und den umliegenden Eilanden breitzumachen beliebt...

Aber wozu eine Hintergrund-story, wenn Spaß und Spannung stimmen? Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es nun Abspeichern zu jeder Zeit und ohne Geld, Auto-mapping, wesentlich mehr

Spieltiefe und den Wechsel zwischen Tag und Nacht – er vollzieht sich jedoch in der Geschwindigkeit einer MicroProse-Simulation mit Zeitrafferfaktor 20. So werden Termine und Besuche in Läden meist vom Einbrechen der Nacht überschattet, was eine Wartezeit bis zum nächsten Morgen erfordert. Zudem ist die grobkörnige Grafik nachts so schlecht erkennbar, daß man meint, der Monitor sei aus.

Doch genug gemeckert, denn von der Spielbarkeit her hat sich Ishar 2 deutlich verbessert. So kann die Maus jetzt in fünf große Kampficons hacken, und Spells oder Pfeile lassen sich unbürokratisch abfeuern. Zu Beginn muß

man sich mit zwei Inseln begnügen, zwischen denen man hin- und herschippeln kann: einer Wald- und Wiesenlandschaft und einer hübsch gezeichneten Stadt; im Spielverlauf sind dann noch Karten von Eiswüsten, Katakomben und Baumdörfern zu ergattern, die ebenfalls sehr lebensnah wirken. Die Gegner-Palette reicht dabei vom primitiven Straßenräuber über mutierte Riesens Wespen bis hin zu Zombie-Dreierpacks, die in den Katakomben zu Hause sind. Auch mit der fünfköpfigen Party hat man alle Hände voll zu tun; ständig hat jemand Hunger, ist mit seinen Nerven bzw. seiner Kraft am Ende oder hat kein Geld mehr. Außerdem muß die Aufstellung stimmen, da sich viele Mitkämpfer untereinander nicht ausstehen können und sich ab und zu sogar gegenseitig um die Ecke bringen. Zwar kann man umgebrachte Partymitglieder durch diverse Zaubersprüche wieder zum Leben erwecken, was zu einem interessanten Schlagabtausch zwischen Mörder und Wiederbeleber führen mag, aber am Ende gibt der Klügere nach und sieht sich nach einem beliebigeren Mitstreiter um.

Die superrealistischen Soundeffekte sorgen in jeder Welt für die richtige Kulisse, und mit 2 MB Chip-RAM darf

DIE AKTION GEHT WEITER!

Mitmachen darf jeder, Ihr braucht uns nur einen Testbericht (etwa eine Schreibmaschinenseite) über ein maximal ein Jahr altes Amigaspield zu schicken. Vergeßt bitte Eure Bewertung, ein (Paß-) Foto und die Altersangabe nicht, das steigert die Chancen auf Abdruck gewaltig!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

man sogar eine durchgängige Musikuntermalung genießen. Also ein solide gemachtes Rollenspiel, dem ein gewisser Suchteffekt nicht abgesprochen werden kann! (Thomas Fischer)



ISHAR 2 (SILMARILS)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
69%	72%
83%	GRAFIK 73%
79%	ANIMATION 61%
51%	MUSIK 77%
80%	SOUND-FX 74%
60%	HANDHABUNG 74%
70%	DAUERSPASS 72%

Joker Galerie



Laut Hartwig Nähring aus Isernhagen sieht New York im Jahre 1999 so aus – ob das ein Grund ist, aus der Grasbrunner Provinz auszuwandern?

Dieses flotte „Beachgirl“ schickte uns Christoph Jaszcuk in Plüdt. Schade bloß, daß er sich eisern darüber ausschweigt, welchem Strand die Schöne liegt...



Entweder ist Maik David aus Ritterhude Dino-Forscher, oder macht bereits die ersten Entwürfe für „Jurassic Park II“ – oder so kann man ihm zu seinem Privatzoo nur gratulieren!



„Walker“ leben bekanntlich auf großem Fuß: Klaus Wilfer aus Neustadt/Aisch hat das klar erkannt und seinen rayge-traceten Blechwanderer mit Schuhgröße 98 ausgestattet.





Die Schönheit mit der vorwitzigen Brust könnte eine Braut von Larry sein, ist aber der Phantasie von Andreas Hellmann aus Siegen entsprungen.

So fröhliche „Frosties“ würden wir auch gern bei uns herumtanzen lassen! Doch leider ist dieses lebenswerte Exemplar ein Einzelstück, das sich Michael Zimmer aus Saarbrücken ausgedacht hat.



Aus der Berleburger Galaxis von Olaf Sebening stammt dieses ungemein dynamische „Alien“ – der athletische Körperbau ähnelt allerdings dem irdischen Joker-Redakteure.

Der Haarlack ist ab, und die Pappnasen liegen in der Ecke, doch für Kunstkenner gibt es ein Leben nach dem Aschermittwoch: Unsere Joker Galerie hat den Kehraus überlebt und verschönert Euch weiterhin den grauen Alltag!

Kunst & Wahrheit

Galeristen sind ehrlich: Wir gestehen freimütig ein, daß wir im letzten Monat zwei Bildunterschriften vertauscht haben – das Andreas Winter zugeschriebene Kunstwerk geht in Wirklichkeit auf das Konto von L.F.W. Winkelmann und umgekehrt. Tschuldigung, kommt nicht wieder vor!

Galeristen sind neugierig: Wenn Ihr uns bei Euren Einsendungen in Zukunft verrätet, auf welchem Amiga und mit welchem Malprogramm sie entstanden sind, würden wir uns nicht nur darüber freuen, sondern dieses Wissen auch an die Leser weitergeben. Selbstverständlich sind daneben nach wie vor auch Pinsel, Bleistifte, Glänse etc. als Werkzeug zugelassen.

Galeristen sind eigensinnig: Wie gewohnt präsentieren wir der staunenden Öffentlichkeit hier AUSSCHLIESSLICH SELBSTAUSGEDACHTE UND SELBSTGEMACHTE BILDER! Und falls Rücksendung gewünscht wird, wünschen wir uns beigelegtes Rückporto von Euch. Alles zusammen geht dann bitte an folgende Adresse:

**Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**

MULTIMEDIA SOFT
Neusser Straße 628, 50737 Köln
Tel. 0221-7 40 52 02, Fax 0221-7 40 52 04

Battle Isle 2, DV	89,-	Maelstorm, DV	79,-
Black Sect	79,-	Pizza Connection, DV	89,-
Christoph Kolumbus, DV	79,-	Twilight 2000, DV	69,-
Darkmare, DV	79,-	Die Siedler, DV	89,-
Der Schatz im Silbersee, DV	89,-	Body Blows Galactic	59,-
Kings Quest 6, DV	69,-	Mortal Kombat	59,-
Mad News, DV	69,-	Tornado, DV	85,-

Ladenlokal + Versand
Software - Hardware und Service
Aktuelle Neuheiten
sowie gebrauchte Software

bits + bytes
SOFTWARE

Amiga 500 Festplatte
incl. Controller, 130 MB, RAM-Option
549,- DM

2,5" Festplatte
für z.B. A1200,
85MB SEAGATE
499,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 59,- DM

Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 298,- DM

AD&D
Spielerhandbuch 39,80
Spielleiterhandbuch 38,00
Monster Kompendium 1 (dt.) 60,00
Monster Kompendium 2 (dt.) 38,00
Complete Handbooks je 35,00
(Fighter/Thief/Priest/Wizard/Psionic)

Battletech (deutsch)
Battletech 3. Aufl 69,00
Citytech 49,80
Astrotech 49,80
Geotech 29,80
Hardware Handbuch 3025 39,80
Hardware Handbuch 3031 39,80

Battletech Center
Freudenberger Str. 20 · 57072 Siegen
Tel. 0271/2 49 46

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in ...
57072 Siegen, Am Bahnhof 35
51643 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantwortl.)

Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (red)

Redaktion
Manfred Düy (md)
Brigitte Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Poulkwar (wp)
Steffen Schamberger (st)
Walter Schmidt (ws)
Michael Schaele (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Andrea Knaust
Manuel Sentino

Redaktionsassistenten
Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier
Gabi Rieß

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Profil Studio GmbH

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Monika Stoschek
Manfred Düy

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Nicola Neubauer

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitte Labiner
Reproduktion
Profil-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerd Mayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsgesellschaft, 65203 Wiesbaden (Hr-Infomat (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland)

Aktuelle Auflage (IV/93)
Druck: 129.733
Verbreitung: 98.575

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauelemente werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700

KRIEGER



ZEITUNG XVII 9/91



Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

%1869	9/92	Simulation	85 %	Der Fun-Koffer	9/93	Mixtur	gut	Keinbild-Fotografie CD	3/93	Verschiedenes	unbekannt	Sim Life für A1200	10/93	Simulation	74%
1869 für A1200	3/93	Simulation	86%	Der Hit-Koffer	9/93	Mixtur	gut	Kissy's Fun House	3/93	Geschicklichkeit	70 %	Simon the Sorcerer	1/94	Abenteuer	85 %
1990 - Die 92er Edition	12/92	Simulation	65%	Der Putzler	7/92	Simulation	85 %	Kirk	7/92	Strategie	60 %	Simon the Sorcerer für A1200	2/94	Abenteuer	86%
1990 - Die 93er Edition	5/93	Simulation	69 %	Desert Strike	5/93	Action	85%	Leibniz of Time für CD32	2/94	Abenteuer	58%	Sink or Swim	5/93	Action	74 %
A 320 Airbus (USA Edition)	9/93	Simulation	66%	D/Generation	9/92	Verschiedenes	81 %	Leads United Champions	12/92	Sport	46%	Slidmarks	2/94	Sport	80%
Abandoned Places 2	5/93	Abenteuer	66 %	D/Generation für CD32	12/93	Geschicklichkeit	77%	Legend	7/92	Abenteuer	85 %	Stockin & Flint	11/92	Geschicklichkeit	39 %
Action 5	12/92	Compilation	schwach	Did They Die Grim-Siding Action	10/92	Abenteuer	39 %	Legend of Kyrandia	12/92	Abenteuer	77%	Sleepwalker	3/93	Geschicklichkeit	74 %
Added to Fun	7/92	Compilation	schwach	Die Hard 2	9/92	Action	26 %	Legends of Yoland	1/93	Abenteuer	80%	Sleepwalker für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Air Bucks	9/92	Simulation	61 %	Die Sackel	12/93	Simulation	91%	Lemmings 2	3/93	Strategie	91 %	Soccer Pinball	10/92	Simulation	51 %
Air Force Commander	11/92	Strategie	37%	Digital Dungeon	3/92	Abenteuer	1,5%	Lemmings für CD32	2/94	Strategie	88%	Software Manager	2/94	Simulation	86%
Air Support	1/92	Action	68 %	Diggers für CD32	12/93	Verschiedenes	70%	Lemmings A-Max Pack	2/93	Compilation	super	Solcher	9/92	Strategie	31 %
Air Warrior	10/92	Simulation	13 %	Diggers für A 1200	12/93	Verschiedenes	70%	Leifal Vespene	1/93	Action	74%	Soccer Kid	1993	Geschicklichkeit	86%
Aidaron	7/92	Geschicklichkeit	22 %	Dinosaur Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54 %	Liberation für CD32	1/94	Abenteuer	64 %	Soccer Kid für A1200	1/94	Geschicklichkeit	85 %
Alded Chicken	11/93	Geschicklichkeit	72%	Dinosaur für HMC/CDTV	7/92	Verschiedenes	Comic	Linker Collection	10/92	Compilation	mittel	Solus	11/93	Geschicklichkeit	58%
Alded Chicken für A1200	2/94	Geschicklichkeit	76%	Discovery	7/92	Simulation	66 %	Links	7/92	Sport	68 %	Spaca Hub	11/93	Brettspielsetzung	44%
Alded Chicken für CD32	2/94	Geschicklichkeit	76%	Disposible Hero	1/94	Action	81 %	Links Desktop	9/92	Verschiedenes	Desktop	Spaca legend	9/93	Mixtur	super
Alien 3	3/93	Action	72 %	Drizzy - Prince of the Yolkfolk	11/92	Geschicklichkeit	99 %	Lineheart	1/93	Action	88%	Spaca Max	9/92	Simulation	76 %
Alien Breed	1/93	Action	80%	Drizzy's Excellent Adv.	10/92	Compilation	mittel	Liverpool	10/92	Sport	50 %	Special Edition	2/94	Compilation	Japan
Alien Breed II	12/93	Action	72%	Droptite	11/93	Simulation	79%	Luther Mathias	9/93	Sport	87%	Speed Pack	12/92	Simulation	mittel
Alien	9/92	Action	schwach	Droptite 2	10/92	Action	53 %	Luther Mathias	10/92	Sport	85%	Spelling Fair	1/93	Verschiedenes	16%
Ambermoon	11/93	Abenteuer	85%	Dunkelton	12/92	Strategie	52%	Loth of Time	12/92	Abenteuer	45%	Spiele Pro	7/92	Simulation	9 %
Ancient Art of War in the Skins	7/93	Strategie	68 %	Dunkelton 2	11/93	Action	70%	Lute of the Tempress	9/92	Abenteuer	81 %	Sports Collection	12/92	Compilation	gut
Animation Classics Pack	9/93	Compilation	mittel	Dunkelton 3	12/92	Geschicklichkeit	65%	Mad TV	1/92	Simulation	85 %	Sports Master	2/93	Compilation	gut
Anstesse für A 1200	12/93	Sport	81%	Dunkelton 4	1/94	Geschicklichkeit	69 %	Maelstrom	7/93	Strategie	70 %	Sports Pack	12/92	Compilation	mittel
Aquatic Games	11/92	Sport	81 %	Double Mind	7/92	Strategie	64 %	Magic Ball	11/92	Simulation	37 %	Sports Top Ten	9/93	Compilation	gut
Apocalypse	7/92	Action	72 %	Dragon's Lair II	1/93	Geschicklichkeit	42%	Magic Boy	12/93	Geschicklichkeit	68%	Spok	9/92	Abenteuer	23 %
Arabian Nights	3/93	Action	86%	Dragon's Lair III	3/93	Strategie	24 %	Martianus	5/93	Geschicklichkeit	66 %	Stalingrad	9/92	Strategie	18 %
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	83 %	Dreamdroids	2/94	Compilation	gut	Match of the Day	10/92	Sport	66 %	Standart	1/94	Action	80 %
Archer Master's Pool	11/92	Simulation	83 %	Dreamland	2/93	Compilation	mittel	McDonald Land	12/92	Geschicklichkeit	68%	Stations	5/93	Action	52 %
Arma 2000	10/92	Strategie	67 %	Dreem Tawn	9/92	Strategie	82 %	Mean Arena für CD32	2/94	Geschicklichkeit	69%	Star Pack	12/92	Compilation	gut
Arma 2	11/93	Action	38%	Dune	5/93	Strategie	80 %	Mega Collection	9/93	Mixtur	schwach	Star Trek 25th Anniversary	2/94	Abenteuer	60%
Arms of Empire	7/92	Abenteuer	80 %	Dune II	2/93	Compilation	gut	Mega Mission	2/94	Strategie	62 %	Steel Empire	7/92	Strategie	52 %
Astorian	12/92	Action	60%	Dungeon Master & Chess Strike Pack	11/92	Abenteuer	70%	Mixed Collection	9/93	Mixtur	mittel	Stone Age	7/92	Strategie	66 %
Assassin Special Edition	2/94	Action	85%	Dungeons of Ardor II	10/92	Simulation	60%	Megastorm	9/92	Simulation	64 %	Stopp der Colpo Fresser	9/92	Verschiedenes	37 %
Atanacia	9/92	Strategie	24 %	Dynastie für A 1200	12/93	Simulation	64 %	Megastorm 2	7/92	Compilation	gut	Stratagen	1/94	Strategie	46 %
A Train	2/93	Simulation	77 %	Edel der Duck 2	5/93	Geschicklichkeit	48 %	Mega Mix	2/93	Compilation	mittel	Strategen für A1200	1/94	Strategie	55 %
Aufbauung Ost	1/94	Strategie	79 %	Eishockey Manager	5/93	Sport	91%	Mega Sports	10/92	Compilation	super	Strategy Masters	12/92	Compilation	gut
AF-88 Hammer Assault	2/93	Simulation	52 %	Elite 2 - Frontier	12/93	Simulation	91%	Megastormer 2	12/92	Abenteuer	56%	Streetfighter II	2/93	Action	80 %
8-17 Flying Fortress	5/93	Simulation	70 %	Elysium	10/93	Strategie	68 %	Metal Law	12/93	Action	68%	Striker	9/92	Sport	64 %
Baltic Diplomacy	9/93	Strategie	61%	Enfer des Thronen	1/93	Strategie	61%	Metalic Power	2/93	Compilation	mittel	Sturmtruppen	11/92	Action	44 %
Beard's Tale Construction Set	2/93	Abenteuer	82 %	Ente der Sonne CD	3/93	Verschiedenes	in Gärten	Mickey's Jigsaw Puzzle	5/93	Strategie	37 %	Suburban Commando	1/94	Action	21 %
Bergen Attack	11/92	Abenteuer	78 %	Euro-Soccer	2/93	Sport	52 %	Mickey's Memory Challenge	5/93	Strategie	37 %	Summer Camp	2/94	Geschicklichkeit	31 %
Beste Chess/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Gärten	Expat from Cybercity CD	3/93	Action	52%	Micro Machines	10/93	Sport	81%	Super All-Stars	2/93	Compilation	schwach
Battleship CD	3/93	Strategie	in Gärten	Expat - The Games 92	10/92	Sport	41 %	Monkey Island 2	9/92	Abenteuer	87 %	Super Covidon	1/93	Action	78%
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	E.S.S. Mega/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Gärten	Monopoly	9/93	Brettspielsetzung	61%	Superfrog	5/93	Geschicklichkeit	75 %
Beast II	10/92	Action	86 %	European Champ. Skit 92	10/92	Sport	55 %	Morph	9/93	Geschicklichkeit	74%	Super Sports Challenge	10/93	Sport	44%
Beastlord	12/93	Abenteuer	56%	European Football Champ	9/92	Sport	51 %	Morph für A 1200	12/93	Geschicklichkeit	78%	Super Tetris	9/92	Strategie	50 %
Beavers	5/93	Geschicklichkeit	62 %	Excellent Games	2/94	Compilation	super	Morph für CD32	12/93	Geschicklichkeit	68%	Swindle-Obbie	3/93	Geschicklichkeit	52 %
Benny Books	11/92	Geschicklichkeit	45 %	F1	1/94	Sport	68 %	Mortal Combat	1/94	Sport	79 %	Sword of Honour	9/92	Action	63 %
Best of the Best	2/93	Sport	72 %	F-117 Stealth Fighter 2.0	12/93	Simulation	86%	Netball	12/92	Action	65%	Synthetic	9/93	Strategie	70%
Big 100	2/93	Compilation	mittel	F17 Challenges	10/93	Sport	57%	Mr. Nutz	1/94	Geschicklichkeit	85 %	T2 - The Arcade Game	1/94	Action	65 %
Big Box 2	12/92	Compilation	gut	Falcon Collection	2/93	Compilation	super	Music Maker/CDTV	10/92	Verschiedenes	überlappend	Testix	9/93	Strategie	39%
Signaler the Covenor	1/93	Geschicklichkeit	54%	Fantastic Dizzy	2/94	Geschicklichkeit	62%	Music Maker CDTV	3/93	Verschiedenes	überlappend	Team Yankee/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Gärten
Bill's Tomato Game	12/92	Geschicklichkeit	82%	Fantastic Voyage/CDTV	10/92	Verschiedenes	überlappend	Napoleon	9/93	Compilation	schwach	Teamway Thomas	12/92	Geschicklichkeit	74%
Smop Brothers Camp Vol. 2	2/93	Compilation	super	Fantasyok	7/92	Compilation	mittel	Napoleon's	2/93	Sport	77 %	Tea-Go	9/92	Strategie	24 %
Blastar	10/93	Action	57%	Fantastic World	12/92	Compilation	super	Nick Fallo's Golf	9/93	Action	68%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69 %
Blas	10/93	Geschicklichkeit	57%	Fantasy Hit Collection	2/93	Compilation	gut	Nicky Boom	11/92	Action	64 %	The Addams Family	7/92	Geschicklichkeit	71 %
Bob's Bad Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fantasy	2/94	Geschicklichkeit	63%	Nicky Moneil	1/93	Sport	66%	The Adventures	7/92	Compilation	gut
Body Blows Update	7/93	Sport	84 %	Fighter Duel	1/93	Simulation	39%	Nigel Monnell's W.C. I.A. 1200	5/93	Sport	70 %	Theatre of Death	11/93	Strategie	60%
Body Blows Galactic	12/93	Sport	82%	Fl. En	9/93	Strategie	66%	Nigel Monnell's W.C. für CD32	1/94	Sport	70 %	The Cartoon	11/92	Geschicklichkeit	71 %
Body Blows Galactic für A 1200	12/93	Sport	84%	Freelance	12/92	Action	30%	Nippon Bales Inc.	10/93	Abenteuer	88%	The Chaos Engine	2/93	Action	85%
Bombardier	9/92	Action	60 %	Freihawk	7/93	Action	36 %	No Greater Glory	12/92	Strategie	62%	The Chaos Engine für A1200	1/94	Action	85 %
Brown Ropes Delta	7/92	Simulation	6 %	Freistore	9/92	Action	mittel	No Second Prize	11/92	Sport	81 %	The Cool Croc Twins	9/92	Geschicklichkeit	71 %
Brain Challenge	9/93	Brettspielsetzung	60%	Freistore Country Club	10/92	Verschiedenes	Data Disk	Now that's what I call Games I	2/94	Compilation	mittel	The Enforcer	9/92	Action	schwach
Brain Challenge für A1200	3/93	Verschiedenes	in Gärten	Flashback	1/93	Abenteuer	86%	Now that's what I call Games 2	2/94	Compilation	mittel	The Humans	7/92	Action	92%
Brain Challenge 2	2/93	Geschicklichkeit	17 %	Flash - Attack on Earth	2/93	Abenteuer	68 %	Now 9	10/92	Action	68 %	The Hutchingson/CDTV	10/92	Verschiedenes	überlappend
Bubba's Joke	2/94	Geschicklichkeit	78%	Flash 13	9/92	Abenteuer	22 %	Onyx	9/93	Abenteuer	46%	The Legend of Kyrandia	10/92	Verschiedenes	entworf.
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Geschicklichkeit	41 %	Fly Hunter	3/93	Action	34 %	Once Shant's Bridge	10/92	Strategie	39 %	The Legend of Kyrandia	2/93	Strategie	70 %
Bundel, Mon. Prof. Update	1/93	Strategie	89%	Formule 1 Grand Prix	1/92	Simulation	85 %	One Step Beyond	10/93	Strategie	88%	The Legend of Robin Hood	10/92	Abenteuer	62 %
Bundel/Mon.Prof. Torawendik	12/92	Data Disk		Frankenstein	2/93	Geschicklichkeit	45 %	Oscar	10/93	Geschicklichkeit	78%	The Lords of Power	2/94	Compilation	super
Berry Bricks	1/93	Geschicklichkeit	12%	Fury of the Furies	2/94	Strategie	71%	Oscar für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%	The Lost Vikings	7/93	Action	85 %
Burning Rubber	2/94	Sport	73%	Game Machine	9/93	Compilation	mittel	Oswald	11/93	Sport	73%	The Manager	2/94	Compilation	gut
Burntime	10/93	Abenteuer	86%	Game Pack I	7/92	Compilation	gut	Oswald für CD32	11/93	Action	66%	The Reflex	9/92	Strategie	51 %
Burntime für A1200	1/94	Abenteuer	86 %	Game Pack II	7/92	Compilation	gut	Oswald für CD32	12/93	Action	32%	The Ultimate Software Manager	2/94	Simulation	17%
Bushback	10/92	Verschiedenes	46 %	Game Pack III	7/92	Compilation	gut	Oxyd	12/92	Verschiedenes	70%	Thomas's Big Race	10/93	Sport	38%
Casor	12/92	Strategie	65%	Geolence	3/93	Action	70 %	Paladin	11/92	Abenteuer	46 %	Thomas the Tank Engine	2/93	Geschicklichkeit	49 %
California Games II	10/92	Sport	68 %	Gear Works	10/93	Strategie	62%	Palm Springs Open CD	3/93	Sport	unbekannt	The Break/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Gärten
Campana	12/92	Simulation	67%	Gem 2	11/92	Action	78 %	Panorama	10/92	Geschicklichkeit	61 %	Tiny Shredder	10/92	Strategie	64 %
Campaign I	1/94	Simulation	67 %	Genesis	1/94	Simulation	76 %	Panorama Hot Nation Deluxe I. AS30	2/94	Strategie	21%	Toni London Strategy Football	7/93	Sport	62 %
Cannonblader	12/93	Strategie	85%	Gernan Trucking	9/92	Simulation	58 %	Panorama Hot Nation Deluxe I. A1200	2/94	Strategie	21%	Touch Down	10/92	Sport	28 %
Carriage	3/93	Sport	29 %	Global Chaos	11/92	Verschiedenes	15 %	Panorama Hot Nation Deluxe I. A1200	2/94	Strategie	21%	Top Wrestling	7/92	Sport	60 %
Casino	7/92	Compilation	unbekannt	Global Gladiators	9/92	Action	63%	Panorama Hot Nation Deluxe I. A1200	2/94	Strategie	21%	Train II	2/93	Simulation	73 %
Casino für A 1200	7/92	Strategie	72 %	Global	1/94	Geschicklichkeit	70 %	Panorama Hot Nation Deluxe I. A1200	2/94	Strategie	21%	Transaction	3/93	Abenteuer	77 %
Casino II für CD32	2/94	Strategie	62%	Globe	9/92	Action	33 %	Panorama Hot Nation Deluxe I. A1200	2/94	Strategie	21%	Transaction für A1200	7/93	Abenteuer	77 %
Captain Dynamo	11/92	Geschicklichkeit	57 %	Goal	7/93	Sport	87 %	Panorama Hot Nation Deluxe I. A1200	2/94	Strategie	21%	Trips'n Treasures	7/93	Geschicklichkeit	80 %
Carl Lewis Challenge	9/92	Sport	57 %	Goblins 2	1/93	Strategie	72%	Panorama Hot Nation Deluxe I. A1200	2/94	Strategie	21%	Treasures of the Savage Frontier	10/92	Abenteuer	52 %
Cartoon Collection	10/9														

WAS MACHT EIGENTLICH



COM

Ob Firma, Programmierer oder Spieldesigner – keiner unserer bisherigen Gesprächspartner war so eng mit unserer aller Wohl und Wehe verknüpft wie die Mutter aller „Freundinnen“. Wir plauderten mit Commos charmanter Pressesprecherin Karola Bode über die Zukunftspläne der Company.



Der Vater des Amiga:
Jay Miner



Die Commodore-Lady: Karola Bode

Commodore mischt seit den späten 50er Jahren am Hardware-Markt mit, zunächst mit Schreibmaschinen und Taschenrechnern, dann mit der PET-Serie. Diese frühen Mikrocomputer waren die Vorläufer des VC20, aus dem sich bald der Millionenseller C64 entwickelte, welcher 1983 das Ende der ersten Konsolenära einläutete. Etwa zu dieser Zeit verließ Firmenboß Jack Tramiel (im Streit) die Company und ging zu Atari, wo innerhalb weniger Monate die 16-Bit-Serie ST entwickelt wurde. Commodore geriet damit unter Zugzwang, hatte jedoch das Glück, eine kleine Firma in finanziellen Nöten aufkaufen zu können, deren Crew um Jay Miner ein fast fertiges

16-Bit-Projekt in petto hatte: Amiga.

Am 23. Juli 1985 wurde schließlich in New York der zwischenzeitlich von einer Spielkonsole zum Computer gereifte Amiga 1000 vorgestellt. Trotz seiner damals konkurrenzlosen Leistungsmerkmale lief der Verkauf zunächst schleppend, es mangelte an Software, und der Preis von ca. 6.000 Mark war ja auch kein Pappenstiel. Doch ab

1987 ging's mit Einführung der Nachfolgemodelle A500 und A2000 aufwärts; heute konzentriert sich Commodore (Hauptsitz in Westchester, USA, die deutsche Vertretung residiert in Frankfurt) sogar ganz auf die Amiga-Familie, welche kürzlich auf die neuen Modelle A1200, A4000 und CD³² reduziert wurde.

?: Commodore hat sich unlängst aus dem PC-Geschäft zurückgezogen, den A600 eingestellt und soll finanziell in erheblichen Schwierigkeiten stecken. Gerüchteweise war sogar vom Verkauf durch eine andere Firma die Rede – was ist dran?

KB: Nun, für Commodore International war das Ge-

schäftsjahr 92/93 tatsächlich nicht leicht, wir haben millionenschwere Verluste eingefahren. In Deutschland befinden wir uns aber bereits wieder in der Gewinnzone, und weltweit sollten wir mit Beendigung des vierten Quartals 93 wieder schwarze Zahlen schreiben. Die schlimmste Zeit ist also vorbei, und die Gerüchte, Nintendo wolle Commodore aufkaufen, sind völliger Humbug. Es fanden lediglich Gespräche zum Thema Lizenzierung von Amiga-Customchips statt, das war alles. Da Commodore jetzt ausschließlich Amigas in 32-Bit-Technologie herstellt, sind die alten ECS-Chips mit 16 Bit halt anderweitig verfügbar.

?: Wie kam es überhaupt zur Finanzkrise?

KB: Der ruinöse Preisverfall für PC-Hardware in den letzten Jahren hat dazu geführt, daß wir viele Mitarbeiter entlassen und sowohl das Werk in Braunschweig wie andere Vertriebsniederlassungen schließen mußten. Leider haben wir dabei auch Leute aus der Entwicklungsabteilung verloren, so arbeitet der Amiga-Miterfinder E.G. Mical jetzt für die 3DO-Company. Seit dem

30.6.93 hat Commodore aber offiziell das PC-Geschäft eingestellt und konzentriert sich voll auf den Amiga. Wer sich heute eine MS-DOS mit Commodore-Label kauft, hat es eigentlich mit einem Acer-Gerät zu tun – durch diese Kooperation bleibt unser Name auch in diesem Marktsegment in Erinnerung. **?: Und die aktuellen Amiga-Modelle verkaufen sich gut?**

KB: Sogar sehr gut! Der A1200 hat unsere Erwartungen übertroffen, bis Ende '93 hatten wir bereits rund 100.000 Stück an den Mann gebracht, dazu etwa 12.000 Einheiten vom A4000 – allein in Deutschland! Das CD³² läuft hier leider nicht ganz wie erhofft, aber 25.000 verkaufte Exemplare



Das Hauptquartier in Frankfurt

MODORE?

GESPRÄCHE MIT PROMINENTEN
VON GESTERN UND HEUTE



Commodore-Rechner von gestern...



...und heute.

innerhalb von drei Monaten sind trotzdem nicht zu verachten, oder?

?: Nun, wenn man weiß, daß in England bereits knapp 100.000 dieser Geräte über den Tresen gewandert sind und daß sich dort die Software dafür besser verkauft als die für Segas Mega CD, ist das aber auch kein großer Erfolg. Wie kommt es zu solchen Unterschieden?

KB: Auf der Insel wird nicht nur unser Marketing koordiniert, sondern schließlich auch die meiste Amiga-Software produziert; daran wird's wohl liegen.

?: Wir bekommen von deutschen Softwarehäusern wie Blue Byte oder Software 2000 immer wieder zu hören, sie würden gerne für das CD² entwickeln, es mangle aber an Unterstützung seitens Commodore.

KB: Wir möchten ja selbst gern hervorragende deutsche Produkte wie „Anstöß“ oder „Battle Isle 2“ auf CD sehen, daher leiten wir die

nötigen Informationen nach England weiter. Dieser Umweg frißt natürlich Zeit, hier sind wir mit knapp 50 Leuten jedoch nicht in der Lage, die Sache allein zu bewältigen. Aber derzeit wird gerade für diese Dinge ein Videogame-Spezialist gesucht – falls sich einer Eurer Leser berufen fühlt, soll er sich ruhig melden!

?: Okay, aber auch mit dem User-Support hapert es. Bei Problemen kann man sich kaum an Fachhändler wenden, weil die so gut wie nicht mehr existieren, und die Commodore-Hotline – na ja.

KB: Man muß bedenken, daß Commodore nicht mehr die Megacompany ist, die sie mal war. Wir sind dabei, wieder ein funktionierendes Fachhändler-Netz aufzubauen; ein erster Schritt ist die Deutschland-Tournee zusammen mit den Video-Profis von PBC Biet, wo Händler und Privatanwender gleichermaßen am Amiga ge-

schult werden sollen (siehe Mixer). Beim CD² setzen wir in Zukunft verstärkt auf den Einzelhandel, das heißt, wir wollen Spielboxen ähnlich denen von Sega oder Nintendo in den Kaufhäusern etablieren. Extra dafür haben wir eine Werbeagentur engagiert.

?: Wie sieht es mit neuen Amigas aus? Es wurde ja schon öfter über einen A5000 spekuliert, der mit sagenhaften AAA-Chips, einem über 100 MHz schnellen RISC-Prozessor und einem offenen Betriebssystem, das neben Amiga-OS auch Windows NT unterstützt, aufwarten soll. Erwartet uns auf der CeBit Mitte März etwa eine Überraschung?

KB: Die Frage habe ich erwartet, muß Euch aber enttäuschen. Wir werden auf der CeBit einige Neuheiten vorstellen, und es kann sogar sein, daß Lew Eggebrecht, der Chef der Entwicklerabteilung und übrigens auch Miterfinder des IBM-PCs, irgendwas im Handgepäck hat, wenn er in Hannover aus dem Flugzeug steigt. Offiziell präsentieren werden wir das Gerät aber nicht...

?: Und was erwartet die Besucher offiziell am Commodore-Stand?

KB: Am interessantesten ist freilich das lang erwartete CD-ROM für den A1200, das in einer ähnlichen Ausführung auch für den A4000 zu sehen sein wird. Daneben wird endlich der A4000-Tower gezeigt und selbstverständlich das MPEG-Modul für das CD², das ja eigentlich schon letztes Jahr vor Weihnachten erscheinen sollte. Wir hatten da aber noch Probleme mit der Bildsynchronisation bei manchen Philips-CDs, jetzt sind sie ausgeräumt. Zudem werden wir eine riesige Videowand dabeihaben, ein Touchscreen-Infosystem zum Thema „SeaQuest DSV“ und vielleicht das neue CD-Musikvideo von Paul McCartney exklusiv für das CD².

?: Damit können wir unseren Lesern wohl guten Gewissens einen Besuch der Messe empfehlen. Ansonsten bedanken wir uns für das informative Interview und wünschen Commodore, daß der Glanz der alten Tage sich bald wieder einstellen möge! (rl)

INNOCENT UNTIL CAUGHT

Ein Herz für Steuersünder

Von Psygnosis erwartet man alles Mögliche, bloß kein Adventure im Stil der typischen Sierra-Produkte – aber nach diesem gelungenen SF-Abenteuer könnte das in Zukunft ganz anders aussehen!



Dr. Kimble läßt grüßen

Im 21. Jahrhundert hat die Menschheit zwar schon einige Planeten besiedelt, trotzdem wird sie immer noch von den altbekannten Geißeln Finanzamt & Verbrechen tyrannisiert. Der Spieler übernimmt in dem ein wenig an William Gibsons „Neuromancer“ gemahnenden Szenario die Rolle des Meisterdiebes Jack Ladd, der gerade größere Probleme mit den Behörden hat: Er muß binnen 28 Tagen seine astronomische Steuerschuld begleichen, sonst droht ihm die Pfändung seiner inneren Organe! Erschwert werden seine Bemühungen zur Rettung von Nieren, Herz und Milz durch die Tatsache, daß er momentan mit seinem defekten Raumer auf dem Planeten Tayte festsitzt – und hier wohnt scheinbar nur lauter Gesindel...

Der lebensnah animierte Jack wird nun in schönster Sierra-Manier via Maus und Iconleiste durch die schräg von oben gezeigte Ghettolandschaft dirigiert. Recht hilfreich ist dabei die kleine, aber informative Übersichtskarte, die alle begehbaren Wege samt den (in Gebäuden) vorhandenen Ein- und Ausgängen anzeigt. Wenn man mit dem Mauscursor die ein bißchen langsam scrollende Gossenszenerie bestreicht, beschreibt ein eingeblendeter Schriftzug die erspähten Gegenstände, welche dann mit der Lupe noch näher untersucht werden können. Dies ist meist auch bitter nötig, weil einige Objekte nur zwei, drei Pixels groß sind: Man braucht schon einen Adlerblick, will man nicht den wichtigen Pfandzettel in der Gesäßtasche eines Quartal-



Ausweis! Dienstgrad!!! Paßwort!!!

säufers oder den am Schreibtisch klebenden Kaugummi übersehen. Die ergatterten Fundstücke werden dann im Inventory verstaut, wo sie leider aus Platznot, zum Teil auch wenig übersichtlich, übereinandergestapelt abgelegt sind. Dafür befindet sich in Jacks Jacke noch eine spezielle Diebes-tasche, in der man die Objekte seiner Begierde verschwinden lassen kann, ohne Aufsehen zu erregen.

Unser Held ist ein kontaktfreudiger Mensch und führt daher des öfteren längeranhaltende Debatten mit den herumstehenden Bordsteinschwalben, Rockern, (bestechlichen) Polizisten und Hehlern. Diese Gesprächssequenzen sind mit einem eigenen Dialogbildschirm, anklickbaren Sätzen und einstellbarem Quasseltempo auch ziemlich aufwendig gestaltet. Man muß hier z.B. die Gäste einer Bar zu den nicht immer ganz legalen Möglichkeiten des Geldverdienens in dieser trostlosen Gegend befragen – ein andermal überredet man vielleicht einen Rocker dazu, seine olle Jacke gegen eine schicke Motorradkühlerfigur einzutauschen.



In die Röhre geguckt?



Willkommen im Milieu!

Das Spiel ist zwar keineswegs perfekt, denn neben den bereits erwähnten Mankos ist auch die Maussteuerung etwas bockig und die Präsentation nicht unbedingt ein Knaller. Aber in der Summe machen die originelle Story, die stimmige Atmosphäre und der reichlich vorhandene Wortwitz die kleinen Mängel mehr als wett. Lediglich Futuristen ohne Festplatte sollten die zehn Disks ohne Zweitlaufwerkunterstützung mit Vorsicht genießen. (md)

INNOCENT UNTIL CAUGHT (PSYGNOSIS)

SF-ADVENTURE

72%
„STIMMUNGSVOLL“



GRAFIK	74%
ANIMATION	74%
MUSIK	72%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	74%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 109,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	10 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Das Magazin,

auf das eine ganze Branche gewartet hat !

i insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

**Gegen
Gewerbenachweis
Gratis-Abo!**

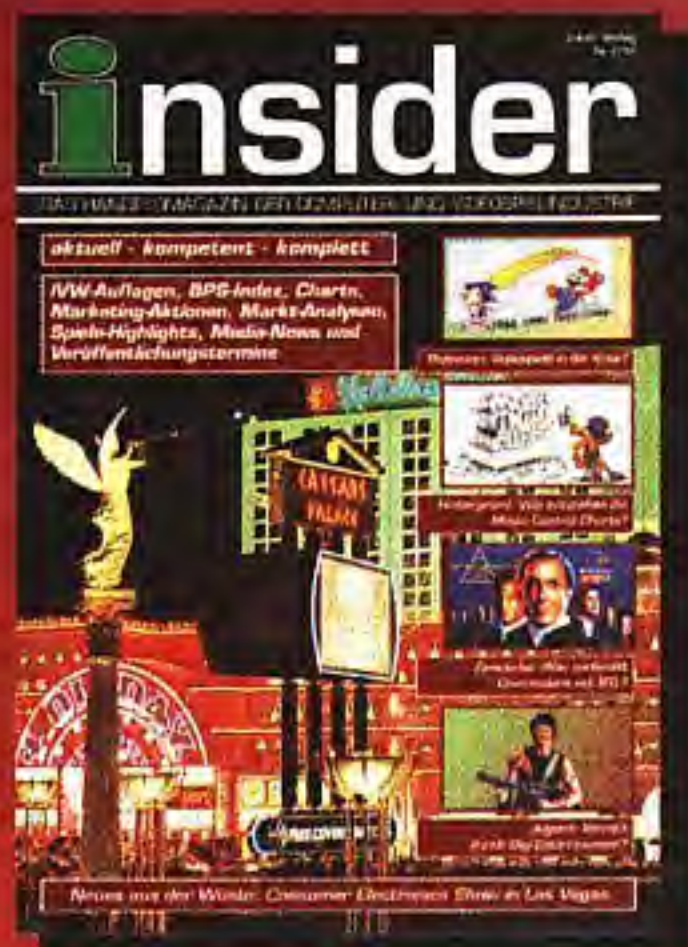
**Nur im
ABO
erhältlich!**

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Internia zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abo an:

**Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**



i insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland: 140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80 ☐

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift _____

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei **insider**, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift _____

NAUGHTY ONES

Mit „Fatman“ haben die Frischlinge von Kompart bereits ein ganz brauchbares Jump & Run im Programm, doch die Show muß weitergehen – zusammen mit Interactivision hüpf es sich nun schon eine Ecke besser!

Plattform-Streiche für zwei



Angesichts der anfänglich recht trüben Optik möchte man die „bösen Buben“ zunächst für eine Aufführung der Budget-Bühne halten: Das Intro setzt sich aus ein paar Vierfarb-Bildchen zusammen, dann wandern Mini-Sprites vor öden Hintergründen einher, die nicht mal richtig scrollen – erreicht man den Bildrand, wird einfach das neue Bild hereingeschoben. Doch der erste Eindruck täuscht, denn später wird's rich-

tig hübsch, und man glaubt gerne, daß keine Geringeren als die geübten Demo-Coder von Melon Dezin hinter dem Game stecken.

Freilich, ein Feuerwerk an technischen Gags brennt Naughty Ones an keiner Stelle ab, doch die Spielbarkeit stimmt. Über kurz oder lang entwickelt das Spiel nämlich denselben unerklärlichen Charme, der einst Genreklassiker wie „Bubble Bobble“ oder „Rick Dangerous“ auszeichnete – man bleibt einfach am Screen kleben und will immer noch einen Level schaffen. Denn die Programmierer haben sich schon einiges einfallen lassen, um ihrem Baby einen Platz in der derzeit mächtig gut bestückten Plattform-Loge am Amiga zu sichern. So ist der furiose Zwei-Spieler-Modus nicht die einzige gute Idee in diesem Game, beispielsweise gibt es da noch einen witzigen Allzweck-Flummi: Der Ball dient als Direktgeschöß gegen Feinde ebenso wie zum Säubern von unzugänglichen Stellen, da er an Mauervorsprüngen oder sonstigen Kanten abprallt. Daneben müssen Sofas als Sprungbretter erhalten, russische Teddybären werfen mit Tetris-Steinen um sich, und kleine Feuerteufel fackeln die Gegend ab, um den Spieler unter Zeitdruck zu setzen. Nein, bierernst geht es in den fünf Welten (Techno, Feuer, Ägypten etc.) à zehn Bildern nun wahrlich nicht zu, wenn gleich man das hier tonnenweise herumliegende Bonusallerlei schon mit dem gebotenen Ernst aufsammeln sollte. Im-

merhin garantiert das meiste davon einen höheren Score, und gelegentlich trifft man auch auf (eher unscheinbare) Extrawaffen, Energiereserven, Zusatzleben oder Geheimkammern. Und so macht das Hüpfen denn auch den gebotenen Spaß, vor allem im Duo-Modus, da Teamwork dem ansonsten frustrierend hohen Schwierigkeitsgrad etwas den Zahn zie-



Teamsters hüpfen länger... (A1200)



Ganz schön bunt hier!



Wir hüpfen den Kasten hoch



So ein putziger Endgegner! (A1200)



Solisten leben kürzer... (A1200)

hen kann – zusätzliche Continues hätten allerdings trotzdem nicht geschadet.

Summa summarum werden Freunde des gepflegten Plattform-Sports bei Naughty Ones also durchaus überdurchschnittlich unterhalten, jedenfalls, solange sie nicht allzu anspruchsvoll sind. Den Genießern sei die extrabunte Spezialversion für den A1200 empfohlen, für die man bei der Grafiknote fünf Prozentpunkte addieren darf. Sie werden sich jedoch über ein kleines Manko des Games besonders ärgern: Weder läßt sich die Disk auf Festplatte installieren, noch kann man sie kopieren – und trotzdem gibt's eine lästige Handbuchabfrage! (rl)

NAUGHTY ONES (KOMPART/INTERACTIVISION) JUMP & RUN

70%
„NETTER HOPSER“



GRAFIK	67%
ANIMATION	69%
MUSIK	72%
SOUND-FX	73%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	69%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 69,-
	A 500 A1200
SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

Der digitale Gebrauchtwagenhandel blüht: Nachdem Domark kürzlich „Vroom“ unter dem Namen „F 1“ nochmals herausgebracht hat, schließt Titus jetzt mit dem recycelten „Crazy Cars 3“ auf!

Drei Neuigkeiten sind zu vermelden: der geänderte Titel, der frisch komponierte, knackige Soundtrack und der vorher nicht vorhandene Zwei-Spieler-Modus mit Splitscreen. Ansonsten gibt's wieder 60 in vier unterschiedlich harte Ligen eingeteilte Rennstrecken, die kreuz und quer über die amerikanische Landkarte verstreut sind. Dazu kommen 20 Computergegner, eine Automatikschaltung, die Wahl zwischen zwei Steuerungsmethoden sowie ein Trainingsmodus,

wo man 15 der Kurse ausprobieren darf.

Von diesen für das Genre mehr oder minder selbstverständlichen Features abgesehen, spielt hier vor allem das liebe Geld eine überragende Rolle. So werden Startgebühren fällig, alle Tuningmaßnahmen und der Turbotreibstoff sind kostenpflichtig,

die Polizei holt sich ihr Bakschisch mit der Radarpistole ab, und die fast unvermeidlichen Karambolagen haben ebenfalls oft teure Schäden zur Folge. Ein überlegter Umgang mit den sauer verdienten Preisgeldern ist also dringend anzuraten!

Die 3D-Landschaften mit den wechselnden Witterungsverhältnissen sind hübsch wie eh und je, und auch die Anzeigen für Platzierung, Tempo, Turbo und Schäden am oberen Bildrand haben in den letzten anderthalb Jahren nichts an Übersichtlichkeit verloren. Der neu hinzugekommene Duo-Modus



das ist sicher ein Gewinn, allerdings werden ihm nur A1200-Piloten richtig zu schätzen wissen – am 500er ist er einfach zu langsam. Wer „Crazy Cars 3“ schon hat, braucht Lamborghini daher kaum, der Rest der fahrenden Menschheit wird aber ordentlich bedient. (mie)

LAMBORGHINI

(TITUS)

3D-RENNEN

68%

„RECYCLT“



GRAFIK	70%
ANIMATION	72%
MUSIK	78%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	66%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

ARCADE POOL

Wenn es um Action geht, hat sich Team 17 ja längst als zuverlässiger Lieferant preisgünstiger Qualitäts-Soft erwiesen – ob die flotten Engländer ihrem guten Ruf wohl auch in anderen Genres gerecht werden?

Antworten wir mal mit einem unverbindlichen „Jein“. Einerseits kann diese Billard-Simulation nämlich allerlei Pluspunkte für sich verbuchen, wo

bei insbesondere die Vielfalt der Varianten angenehm überrascht; Ob 8-Ball oder 9-Ball, englische oder amerikanische Regeln, ob Speed Pool oder Turniernodus – alles da, was das Herz begehrt!

Die 32 Digi-Gegner mit ganz unterschiedlichen Fähigkeiten konnten uns ebenso überzeugen wie das Trickshot-Setup oder die Option, bestimmte Einzelregeln abzuändern, um damit regionalen Vorlieben entgegenzukommen. Das Maus-Handling ist dabei angenehm simpel, während eine schicke Musik und digitalisierte FX Atmosphäre schaffen. Für die launige Zehn-Minuten-Zockerei zwischendurch ist das Game also allemal geeignet, zumal es ja wirklich preiswert zu haben



Der feine Unterschied: 500er-Pool...

ist. Dennoch macht die fade Optik der Langzeitmotivation einen Strich durch die Rechnung; denn es ist nun mal nicht abendfüllend, immer nur einen Tisch im Gesamtüberblick von oben vor der Nase zu haben, auf dem langsamere halbe Kugeln auch noch unschön ruckeln.

Da helfen letzten Endes auch mehr Farbabstufungen bzw. detailliertere FX bei der im Preis enthaltenen 1200er-Variante nicht, denn billig hin und billig her – wer einmal die konkurrierenden Billard-Versoftungen von Virgin gesehen hat, wird auf diesen Grafik-Standard kaum verzichten wollen. (jn)



...und dasselbe am 1200er.

BLINDE FILZLAUS

ARCADE POOL

(TEAM 17)

BILLARD-SIMULATION



60%

A500

62%

A1200

„FAST FOOD“

44%	GRAFIK	52%
56%	ANIMATION	56%
75%	MUSIK	75%
62%	SOUND-FX	71%
80%	HANDHABUNG	80%
61%	DAUERSPASS	63%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 29,-

SPEICHERBEDARF	1 MB/2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	NEIN



Dithell in Space

Neulich flatterte uns ein Umschlag aus England ins Haus, darin waren drei Disks und die Bitte des Hobby-Programmierers, seine Action-Plattformen doch testmäßig vorzustellen – okay, Du hast es so gewollt!

Der Grund für die Action sind Aliens, die sämtliches Obst von der Erde entführen wollen. Um den irdischen Vitaminhaushalt zu retten, schlüpfen der oder die Spieler (zwei können teilnehmen) in den Raumanzug, man schnallt das Jetpack mit der Laserwumme um und balldert den Techno-Angreifer und Organo-Wesen die dummen Ideen aus dem Schädel. Demnach könnte es hier wie bei „Turrican“ zugehen, was aber leider nicht so ist – zum einen sind die 70 Levels gerade mal je zwei Screens breit, zum anderen ist die Steuerung... ach was, nennen wir das Kind doch beim Namen: Das

gesamte Gameplay ist so was von lahm, daß einem vor Langeweile der Stick in der Hand fault! Dazu fehlt es an der nötigen Abwechslung, den nötigen Extrawaffen und dem richtigen Tempo, kurz, an allem, was ein Actiongame für gewöhnlich interessant und spannend macht. Positiv ist höchstens, daß die Teamzocker sowohl am gesplitteten wie am gemeinsamen Screen antreten können und daß die später folgende Horizontal-Knallerei immerhin mit erträglichem Scrolling und net-

ten Plasma-Effekten aufwartet. Ansonsten wirkt die farblose Weltraum-Grafik ebenso einschläfernd wie die paar dünnen Pieps-FX, lediglich die recht flotte Musik kann den Spieler vorübergehend wachhalten. Wer sich das Game trotzdem antun will, der schicke eine Postanweisung über £ 3.99 (rund 10 DM) an: Darren Ithell, 36 Portia Avenue, Bebington, Wirral Merseyside, England L63 5LF. Wir würden das Geld allerdings lieber in deutsche PD-Soft investieren... (rl)



DITHELL IN SPACE (DARREN ITHELL)

PLATFORM-ACTION

34%

„LUFTLEER“



GRAFIK	41%
ANIMATION	28%
MUSIK	67%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	55%
DAUERSPASS	30%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS £ 3.99

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES
	HIGHSCORES:
	10 PLATZE
DEUTSCH	NEIN



Auch im Budgetbereich gibt es Ballerspiele, wie man sie nicht jeden Tag findet – dieses z.B. hätte in unserer Aprilausgabe garantiert einen Ehrenplatz bekommen...

Nachdem der Held mit dem schönen Namen Commander Wnschnzn im PD-Game „Battle Eggs“ das intergalaktische Riesenhuhn besiegt hat, muß er beim Budget-Nachfolger mit ansehen, wie ein wildgewordener EGG-1000 den Planeten Arnie-800 angreift. Nun liegt es am Spieler, sein Raumschiff heil durch die 40

Levels zu steuern, ohne daß es mit fliegenden Augen, Eiern oder ähnlichen Monstrositäten kollidiert.

Was sich nach dem Intro mit der abgedrehten Vorgeschichte auf dem Screen abspielt, muß man sich wie die ersten Fingerübungen eines Programmierers vorstellen, denn selbst wenn man über die meist nur aus vier Farben bestehende Schlichtgrafik und die eintönige Musikbegleitung (plus Explosionsgeräusche) hinwegsieht, stimmt bei diesem Horizontalscol-

ler praktisch nichts: Durch die viel zu niedrige Schußfrequenz des Raumjägers hat man kaum eine Chance, jemals über den dritten Level hinauszukommen, die dringend benötigten Extrawaffen wurden offenbar vergessen, genauso die Highscores und Levelcodes. Lediglich Zusatzenergie und -leben kann man in beschränktem Umfang aufsammeln, aber das unfaire Leveldesign sorgt dafür, daß man sich dieser Wohltaten nicht allzulange erfreut. Sind sämtliche Leben verheißt, darf man das Game neu starten, denn auf überflüssigen programmiertechnischen Schnickschnack wurde konsequent verzichtet. Kein Wunder, daß sich kein

professioneller Wiederverkäufer die Regale mit diesem Müll vollschrotten wollte, Kuriositätensammler müssen sich direkt an den Hersteller wenden: Mario Klüser, Horbacher Str. 236, 52072 Aachen. (st)

EGGMINATOR (MARIO KLÜSER)

BUDGET-BALLEREI

10%

„FAULES EI“



GRAFIK	16%
ANIMATION	22%
MUSIK	36%
SOUND-FX	20%
HANDHABUNG	22%
DAUERSPASS	7%

FÜR EIERKÖPFE

PREIS DM 19,90

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Ballern für Ei-lige

Bei jeder Winterolympiade gehen auch die Versor-
ter wieder an den Start und bescheren uns neue
Digi-Spiele – aber nichts und niemand konnte bis-
her diesen steinalten Epyx-Titel entscheidend über-
trumpfen!

WINTER GAMES



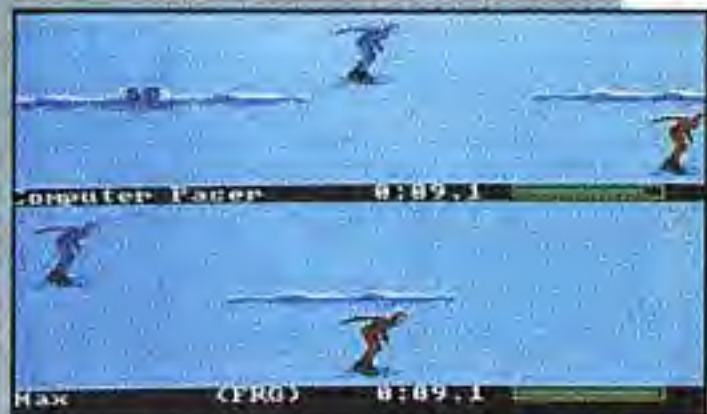
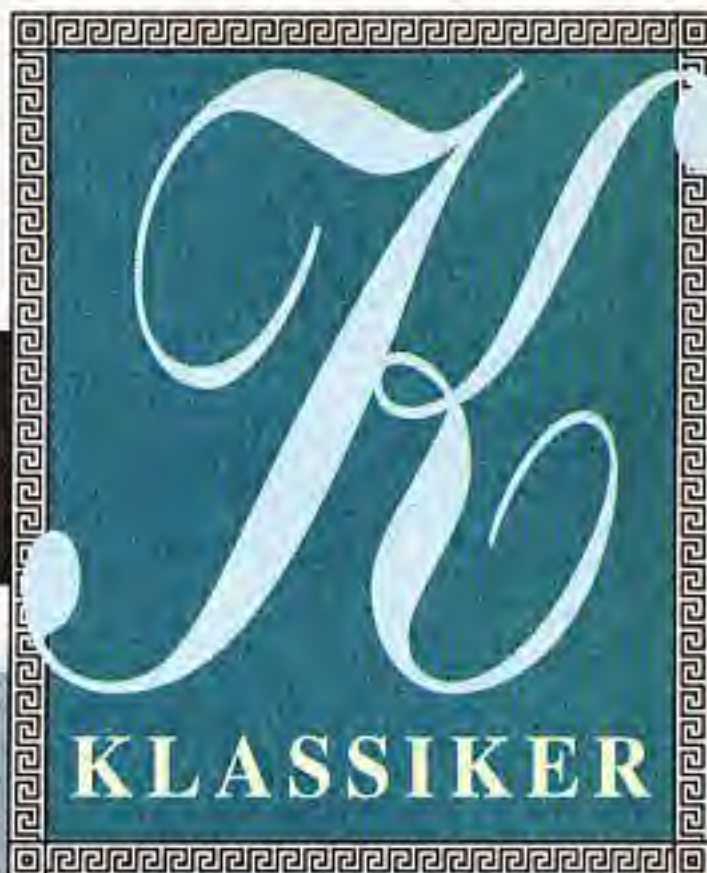
Die diversen Computerolympiaden von Epyx brachten einst selbst richtige Sporthasser in Gruppen von bis zu acht Leuten vor den Monitor und trieben sie zu immer neuen Höchstleistungen mit dem Joystick an. In unserem Fall konnte man das Phänomen zuerst 1985 am C64 beobachten, die Amiga-konvertierung folgte dann knapp zwei Jahre später. Das Game verträgt sich übrigens auch mit modernen „Freundinnen“ – beim 500er muß man nur zusätzliche Speichererweiterung entfernen, und am A1200 gibt's einen winzigen Grafikfehler.

Es drängt sich natürlich ein Vergleich mit dem aktuellen U.S. Gold-Gegenstück „Winter Olympics“ auf, und daß der zugunsten des Oldies ausfällt, dürfte alte Digital-Olympioniken kaum wundern. Statt 14 waren zwar damals zwischen Eröffnungs- und Schlußdisziplin nur sieben Disziplinen (Skispringen, Trickski, Biathlon, Bobfahren, Eisschnellauf, Eiskunstlauf mit Kür & Pflicht) zu meistern, aber dafür konnten dabei mit maximal acht Teilnehmern gleich doppelt so viele Wintersportler um Gold kämpfen. Vor allem wurde das Spiel optimal für den Gruppenbetrieb ausgelegt, so wie das ganze Gamedesign rundum gelungen war. Diese Spielbarkeit kam nicht von ungefähr, denn Epyx war seinerzeit berühmt für die ausgiebigen Probeläufe, in denen jedes neue Projekt gründlich auf Herz und Nieren getestet wurde. Entsprechend leicht

findet man sich auch in die Sticksteuerung hinein – sie wirklich perfekt zu meistern, ist dann allerdings schon schwieriger. Auch grafisch ist die U.S. Gold-Olympiade trotz der neun Jahre Unterschied kaum besser, und wenn doch, meint man ihre (3D-) Sequenzen bereits bei anderen Spielen fast genau so gesehen

zu haben. Musikalisch erklingt bei Epyx neben den obligaten Nationalhymnen auch der berühmte Donauwalzer, den viele sicher aus dem später erschienenen „Elite“ kennen.

Immerhin können all die kläglich gescheiterten Nachahmer für sich mildernde Umstände in Anspruch nehmen, weil Epyx selbst keine brauchbare Fortsetzung auf die Beine stellte. Das 1987 veröffentlichte „The Games: Winter Edition“ war sogar der schlechteste Teil der ganzen Serie, darüber hinaus erreichten die Amigaversionen auch nie ganz das Niveau der originalen „Brotkasten“-Spiele. Mittlerweile war von der einst so erfolgreichen Company schon lange nichts mehr zu hören, außer daß fast alle ihre Programmierer Mitte der Achtziger zu Electronic Arts abgewandert sind. Auf unsere Nachfrage erhielten wir jedoch die hoffnungsvoll stimmende Auskunft, daß man derzeit wieder ein neues Spiel entwickle. Leider unterliegt dieses Projekt aber noch absoluter Geheimhaltung, fest steht nur, daß es wohl kein Sportspiel wird. Tja, und wundersamerweise ist unser sportlicher Methusalem nach wie vor erhältlich: Wer seine Klassikerqualitäten selbst nachprüfen will, kann das jederzeit mit der Compilation „Megasports“ von U.S. Gold tun, die daneben auch die bisher am Amiga unveröffentlichten „Summer Games I & II“ enthält! (mm)



ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
87%		74%
78%	GRAFIK	60%
75%	ANIMATION	58%
75%	MUSIK	63%
69%	SOUND-FX	60%
90%	HANDHABUNG	81%
92%	DAUERSPASS	79%
FÜR FORTGESCHRITTENE		

Die Budget-Bühne



Geschichten aus der Gruft:

Black Crypt

Leiche an Bord:

Cruise for a Corpse



Für ihn sind die Gegner nur kleine Fische:

James Pond 2 - Codename: Robocod

Alt, aber guut:

Xenon 2



Dicke Gegner für den schmalen Geldbeutel:

Streetfighter 2

Das Spiel zum Film, den es (noch) nicht gibt:

Robocop 3



Kleiner Reim gefällig? Nein? Trotzdem: Ist dein Konto dürr und klein, dann schau mal bei der Budget-Bühne rein! Die Progis hier sind zwar schon etwas älter, doch meistens cool und oft noch kälter. Und so nimmt auch der ärmste Zocker das Leben wieder locker...

Für kluge Köpfe

Das erste Beispiel für die inhaltliche Richtigkeit unserer Dichtkunst stammt von Hit Squad, hat man dort doch das noch relativ junge Rollenspiel **Black Crypt** für 39 Silberlinge neu aufgelegt – freilich sollten sich nur englischsprachige Abenteurer in die Dungeons Marke Electronic Arts wagen. Für Delphines **Cruise for a Corpse** gilt das nur bedingt, denn bei Kixx XL gibt's das seinerzeit mit einem Hit geadelte Detektiv-Adventure immerhin samt deutscher Anleitung. Einzig den stolzen Besitzern eines 4000ers können wir nicht garantieren, daß ihre 39 Mark bei der mörderischen Kreuzfahrt gut angelegt sind. Dasselbe in Fantasy kann man über **King's Quest I** sagen, dessen Urfassung derzeit beim selben Anbieter fürs gleiche Geld zu haben ist: Sierras erster Ausflug ins Reich von König Graham ist ebenfalls englisch, wird mit deutschem Manual geliefert und könnte am A4000 Probleme machen. Und wer dann noch 39 Schuß Salut übrig hat, sollte sie auf Kixx abfeuern, um die gute, aber alte und englische Heli-Simulation **Gunship** hinter dem Tresen hervorzulocken.

Für flinke Finger

Wer ist der größte Hecht im Plattform-Teich? Natürlich der schuppige Geheimagent James Pond! Seinen zweiten Auftrag, **Codename: Robocod**, erledigt der Quastenflossler dank Kixx neuerdings schon für ein Honorar von schlappen 29 Mark, allerdings erhalten die Eigner „großer“ Freundinnen (A2000, A3000, A4000) keine Laufgarantie. Bei **Xenon 2**, der klassischen Mega-Ballerei aus demselben Hause, gibt's die zwar auch nicht, dafür aber jede Menge deutsch angeleitete Action für nur 29,- DM. Wer lieber die Handkante sprechen läßt, sollte zum Regal von Kixx XL überwechseln, dort wartet nämlich **Streetfighter 2** für 39 Hiebe! Die Kult-Prügelei hat zwar am 4000er leider Ladehemmung, doch ansonsten fliegen die Fäuste und Füße auf jedem Amiga, wobei das Handbuch für Straßenfights sogar in Deutsch mitgeliefert wird. Ganz in Englisch, dafür aber auch voll in Vektor-3D, präsentiert sich der Blechbulle **Robocop 3**, den Hit Squad neulich wieder ans Stromnetz gestöpselt hat. Mit 2000ern und 4000ern mag sich der stählerne Ordnungshüter allerdings nicht abgeben, alle übrigen Amiganer besucht er schon für 39 Dioden. Damit haben wir in diesem Monat wieder genug gespart, um in vier Wochen ausreichend Mammon für eine weitere Budget-Bühne übrig zu haben, stimmt's? Und wenn Ihr bis dahin schön brav seid, ersparen wir Euch im April auch einen neuerlichen Reim... (jn)

Jedes Spiel nur 29.- DM

NUR SO
VORRAT LANGE
REICHT!

**JACK NICKLAUS' GOLF
KICK OFF & EXTRA TIME
DELUXE STRIP POKER
COLOSSUS CHESS
MERCENARY
CHAMBERS OF SHAOLIN
BLOODWYCH
T.V. SPORTS FOOTBALL
HUNTER
VIRTUAL WORLDS**

**DER NACKTE
WAHNSINN!**

BESTELLCOUPON

☐ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 5.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

☐ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ DELUXE STRIP POKER
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ MERCENARY
- ☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ HUNTER
- ☐ VIRTUAL WORLDS

Meine Adresse

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Datum/

Unterschrift:

Bestelladresse

Hardware-Software
und noch mehr
**MANFRED
BERGLER**
Fodermayrstraße 24
80993 München

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

Da ist Musik drin

Was den Grafikern auf der gegenüberliegenden Seite recht ist, kann den Musikern nur billig sein: Hier stellen wir Euch zwei neue Progis zum Komponieren und Sampeln vor!

DELUXE MUSIC 2.0

Mit der Urfassung des bekannten Komponisten-Tools von Electronic Arts hat die aktuelle Version nur noch Grundsätzliches gemeinsam – erneut ist die menügesteuerte Benutzerführung (genau wie das englische Handbuch) so einleuchtend ausgefallen, daß auch blutige Anfänger binnen kürzester Zeit zum Digi-Mozart aufsteigen können. Das Editieren der Noten kann auf

gelöscht; die Werbung spricht also nicht ganz zu Unrecht von „What-You-See-Is-What-You-Get Music“. Natürlich ist auch für eine Endkontrolle gesorgt, denn die fertigen Stücke können im IFF-Format abgespeichert und von beliebigen Instrumenten durch den integrierten Modul-Player abgespielt werden, wobei Lautstärke und Tempo variabel sind. 32 Samples sind bereits im Lieferumfang enthalten, dazu kommt eine AREXX-Schnittstelle, und



drei Arten erfolgen: per Mausklick auf die Tasten des einblendbaren Keyboards, indem man die gewählte Note in die entsprechende Zeile zieht oder über ein am Interface angeschlossenes MIDI-Instrument. Ähnlich wie bei einem DTP-Programm werden hier einzelne Noten oder ganze Bereiche komfortabel markiert, verschoben, kopiert und

Drucker werden ebenfalls unterstützt. Zudem läuft Deluxe Music 2.0 auf allen Amiga-Modellen ab Kickstart 1.3 und ist AGA-kompatibel, allerdings benötigt das Programm eine Harddisk oder zwei Laufwerke sowie zumindest 1 MB RAM. Der einzige Wermutstropfen für angehende Chartbreaker dürfte hier der relativ hohe Preis sein...

MEGALOSOUND

Dieser 8-Bit-Stereosampler von Microdeal verschlingt nur ein Drittel der Kosten des EA-Produkts, ist dafür aber naturgemäß nicht ganz so ausgefeilt. Die mitgelieferte Hardware ermöglicht es, Sounds von einer angeschlossenen Tonquelle (z.B. einem CD-Player) über das RAM oder als IFF- bzw. RAW-File direkt auf Festplatte oder Disk zu speichern. Die Übertragungsrate beträgt für High-Speed-Sampling in Stereo bis zu 56 kHz



heit mit dem umfangreichen (aber ebenfalls englischen) Handbuch schon nach kurzer Einarbeitungszeit zu respektablen Ergebnissen. Soundbastler, die diese preisgünstige Alternative in Erwägung ziehen, sollten jedoch zumindest 1 MB unter der Haube haben, da die Länge der Samples von der Speicherkapazität abhängt – Besitzer eines A1200 mit 2 MB



auf einem Amiga 1200; beim Direct-to-Disk-Sampling reduziert sie sich auf 21 kHz, wobei die Werte auf Standard-Amigas natürlich entsprechend niedriger liegen. Alle Samples oder markierte Teile davon können mit Hilfe der 20 Effekte wie Filter, Echo usw. auch nach Kanälen getrennt nachbearbeitet werden. Auch hier führen übersichtlich strukturierte Menüs in Tatein-

RAM bringen es diesbezüglich immerhin auf etwa 32 Sekunden. (st)

Deluxe Music 2.0

Leistungsstarkes Kompositions-Programm mit umfangreichen Features.

Preis: ca. 235,- DM

Hersteller: Electronic Arts

Megalosound

Ordentlicher Budget-Sampler für Amateure und Semi-Profis.

Preis: ca. 90,- DM

Hersteller: Microdeal



BRILLIANCE

USER CLUB

Der König ist tot!

Malprogramme sind eine Domäne des Amigas, entsprechend viele gibt es. Bislang mußten zwar alle vor dem überragenden „Deluxe Paint“ kapitulieren, doch jetzt hat der Klassiker von Electronic Arts seinen Meister gefunden!

Um so erstaunlicher, daß der US-Hersteller Digital Creation hierzulande bisher nur durch seine Grafikhardware DCTV bekannt war. Aber das dürfte sich bald ändern, denn wer die drei Brilliance-Disks erst mal auf Festplatte oder Leerdisketten installiert und das Programm über die Workbench gestartet hat, kommt aus dem Staunen nicht mehr heraus:

DIE VIELFALT

Die Benutzeroberfläche erinnert an die betagte HAM-Pin-

Punktesetzen, Kreiseziehen und Rechteckmalen wirft Brilliance alle Features ins Rennen, die „D-Paint“ groß gemacht haben – nur, daß hier alles etwas schöner, besser und vor allem schneller geht!

Das Programm ist überwiegend in Assembler geschrieben, weshalb selbst komplexe und zeitraubende HAM-Aktionen sehr zügig vorankommen, zudem kann man dabei eine Flut von Detaileinstellungen beackern. So sind Verläufe über bis zu 32.000 Farben definierbar, man kann den Grad der dabei zwischenberechneten Töne frei bestimm-

DAS HANDLING

Exzellent gelungen ist die Pinselverwaltung: Bis zu neun Brushes werden gleichzeitig im Speicher und in verkleinerter Icon-Darstellung abrufbar gehalten, stufenloses Zoomen, Drehen und andere Manipulationen sind in Windeseile machbar. Bei der Lupe ist neben dem Vergrößerungsfaktor auch der Bildausschnitt regulierbar, wie überhaupt sämtliche Malwerkzeuge mit einer nie gekannten Flexibilität glänzen – etwa indem mehrere Menüs gleichzeitig am Screen erscheinen und darüber hinaus der Ziffernblock mit

DAS ERGEBNIS

Ärgerlich sind eigentlich bloß zwei Punkte: Zum einen ist Brilliance vorläufig nur komplett in Englisch erhältlich, zum anderen ist der Dongle für den Joystickport nun wirklich eine der lästigsten Arten des Kopierschutzes. Aber wer würde diese Kröten nicht gerne schlucken, wenn er dafür ein für Profi- und Hobby-maler gleichermaßen perfektes Werkzeug bekommt, das sämtliche Grafikmodi (auch 24 Bit!) unterstützt und mit allen Amigas ab 2 MB RAM und zwei Laufwerken (4 MB plus HD sind freilich besser) zu-



Menü-Makros belegt werden darf, so daß die unterschiedlichsten Zusammenstellungen flott und bequem gemanagt werden können. Die „Aliasing“-Funktion glättet störende Pixelkanten schnell und sauber, egal, welches Werkzeug man gerade verwendet, und dank zahlreicher Printoptionen wie Querstellen, Farbdruck usw. lassen sich die Kunstwerke auch locker zu Papier bringen. Nicht zu vergessen, daß sich Digi-Regisseure auf hervorragende Animations- und Morphtools für bildschirmgroße Filmchen freuen dürfen.

sammenarbeitet? Noch dazu zu einem durchaus angemessenen Preis! (rl)



Brilliance

Mal- und Animationsprogramm der Spitzenklasse.

Preis: ca. 280,- DM

Hersteller: Digital Creation

Info & Bezug:

Amiga Oberland,
Tel.: 06173/65001

selei „Digi Paint“, schon weil es keine Pulldownmenüs gibt, sondern alle Kommandos per Maus-/Iconsteuerung oder Tastatur (wobei sich die Shortcuts umkonfigurieren lassen) erteilt werden. Neben Standards wie

men, darüber entscheiden, wie geometrische Formen gemalt werden, und diese dann auch problemlos über den Bildrand hinauspinseln, was bei „D-Paint“ ja nicht so ohne weiteres klappt.

Digitale Schulstunden

VOKABEL-RAUSCH

Von der Angleichung ans offizielle Paukprogramm betroffen sind einmal der „Compact Course 1“ für Englischschüler der siebten Gymnasialklasse sowie der „Compact Course 2“ (achte Klasse) und der „Cours Intensif 1“, welcher den Wortschatz von Nachwuchsfranzosen der Klasse neun erweitert. Der Aufbau ist dabei immer identisch: Zunächst pickt man sich eine der insgesamt zehn, aus drei bis fünf Kapiteln bestehen-

Der mittlerweile komplett zum Klett Verlag gehörende Marktführer für Paukprogramme hat fünf seiner Fremdsprachentrainer dem aktuellen Schulstoff angepaßt – wenn das mal keine gute Nachricht ist?!

den Lektionen raus, dann folgt die Wahl der Übungsart. Es gibt die simple Einzelwortübersetzung, wobei das Programm bei unregelmäßigen Verben auch die Vergangenheitsformen abfragt – die Alternative sind Kontextübungen, wo ein lückenhafter Text sinnvoll ergänzt werden muß. In einem Abschlußtest kann man das gerade erworbene Wissen dann nochmals überprüfen.

Compact Course 1 (Grammatik)



Cours Intensif 1 (Grammatik)



Compact Course 1 (Vokabeln)



Cours Intensif 1 (Vokabeln)

GRAMMATIK-GIER

Hilfestellung auf dem Gebiet der gymnasialen Fremdsprachengrammatik bieten der „Compact Course 1“ (Englisch, siebte Klasse) und der „Cours Intensif 1“ (Französisch, neunte Klasse). Auch hier sind es wieder zehn Lektionen mit jeweils drei bis fünf Unterabschnitten, dafür werden diesmal gleich vier Übungsvarianten angeboten: Ein Lückentext soll um die feh-

lenden Wörter (deren Grundform sich zumeist am unteren Bildrand befindet) ergänzt werden, und in der Satzbau-Übung muß man das Chaos auf dem Screen in einen sinnvollen Satz verwandeln. Die Multiple-choice-Abfrage ist eine Multiple-choice-Abfrage, während der sogenannte „Matcher“ dem Lernwilligen mehrere Bildschirmspalten vorsetzt, die er so lange verschieben darf, bis aussagekräftige Satzkombinationen entstehen und keine Textfragmente mehr übrigbleiben.

ALLGEMEINES BETRAGEN

Bei den Wortschatzen kriegt man neben dem regulären Lernstoff noch ein erweiterbares Wörterbuch, einen extra anwählbaren Zusatzwortschatz und die Möglichkeit geboten, zuvor eingeladene ASCII-Text-

te nach Vokabeln zu durchsuchen. Die Textingenieure dürfen auf ein Fremdwortlexikon zurückgreifen, bei den übrigen Features sind sich alle einig: Es gibt eine Hilfefunktion, detaillierte Fehleranalysen, eine ausdrucksfähige Urkunde nach bestandenerm Abschlußtest, variable Hintergrundfarben und eine sehr benutzerfreund-

liche Steuerung via Pull-downmenüs, Maus und Tastatur. Nicht ganz vergessen sollte man wie schon gesagt die neuerdings strenge Ausrichtung am Schulstoff bzw. an den entsprechenden Lehrbüchern von Klett. Die einzelnen Unterrichtseinheiten kosten jeweils 98 Marker, lassen sich auf der Fest-

platte installieren und arbeiten mit sämtlichen „Freundinnen“ zusammen; lediglich das französische Vokabeltraining ist etwas kapriziöser und giert nach einem Megabyte Speicher. So, und nun besorgt Euch so ein Teil – und sei es nur, um die Eltern vom Nutzwert Eures Lieblingsspielleuchs zu überzeugen... (md)

Im letzten Heft fragten wir Euch, wie man die Macher beim Fernsehen davon überzeugen könnte, nicht mehr soviel Blech in Sachen Digi-Entertainment zu verzapfen – jetzt wissen wir's! Aber es gibt noch mehr gute Nachrichten zum Thema Imageverbesserung via Mattscheibe...

Beim abendlichen Zapping landete ich nämlich neulich in Alfred Biole's Talkshow „Boulevard Bio“ und wagte meinen Augen kaum zu trauen: Zum Thema „Traumwelten“ war neben Peter Maffay, der Schauspielerin Sunny Melles und einem professionellen Märchenerzähler auch der „Videospiel-Autor“ Julian Eggebrecht eingeladen! Wie es sich für einen Mann von Factor 5 gehört, führte er zunächst „Turrican“ vor, ungehörigerweise zwar auf einem Super Nintendo, aber bitte. In der anschließenden Diskussion verkaufte sich Julian dann so gut, daß er mit Abstand den meisten Applaus vom Saalpublikum erntete – trotz (unqualifizierter) Anfeindungen vom Rockbarden und (esoterischer) Einwände seitens des Märchenonkels. An dieser Stelle also auch von uns hier ein kräftiges Bravo für Dich, Julian: Mit Deinem charmanten und humorvollen TV-Auftritt hast Du

die Beiträge ablassen. Michael Reinhardt aus Beckum sieht die Sache genau andersrum; er empfiehlt Gelassenheit: *Man sollte solche Berichte ignorieren, denn wenn keiner darauf reagiert, schläft die Sache von alleine wieder ein. Unsereiner kann darüber sowieso nur lachen – wir wissen's halt besser!* Jau, das kann man auf alle Fälle so stehen lassen.

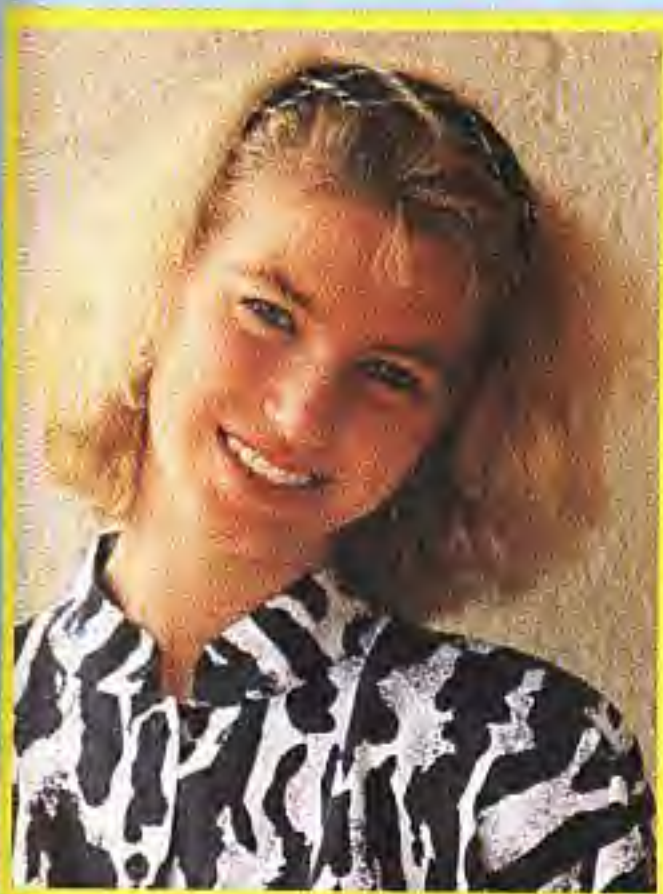
Zu drastischeren Maßnahmen rät Dirk Messerer aus Hannover: *Man zwingt die Verantwortlichen, sich das ARD-Programm eines ganzen Tages reinzuziehen. Und wenn sie dann merken, wo ihre eigenen TV-Gebühren hinfließen, werden sie auch schnell gewalttätig und verhaltensgestört!* In eine ähnliche Kerbe haut Andreas Klawikowski aus Duisburg: *Man schnalle alle Sende-Chefs (ja, auch Herrn Novotny vom WDR) an je einen Stuhl, stelle je einen A1200 vor ihre Nase, erkläre ihnen notfalls mit Gewalt die Regeln von „Eishockey Manager“ und lasse sie ohne Wasser und Brot 36 Stunden lang zocken – erbarmungslos!* Ähnlich, wenn auch nicht ganz so grausam, die Theorie seines Duisburger Kollegen Christian Schneider: *Zur Strafe sollte man den Leuten alle Games, die je im „Personal Hit Shit“ vertreten waren, vorführen, um ihnen klarzumachen, daß die echt grausamen Spiele von kaum jemandem gemocht werden. Wenn sie dann einsichtig sind, sollte man ihnen zur Belohnung die drei wirklich total verblödenden Games der Verlosung bei den letzten Seitenhiebsen schenken und sie zu Waltraud in die Gummizelle sperren. Arme Waltraud, kann man da nur sagen...*

Last not least die drei abstraktesten Vorschläge; den Anfang macht Karsten Heinze aus Neustadt: *Wir laden alle TV-Macher zu einer mehrwöchigen Kur mit unseren besten „Pflegerinnen“ Ninja-Moni und Brork nach Tiefenbach ein – danach werden sich einige der Herren ihre Worte und Sendungen wohl dreimal überlegen!* Noch rabiater würde Thomas Kempe aus Aislingen die Sache anpacken: *Die Reporter werden geschrumpft, auf Diskette gepreßt, und wir spielen mit ihnen „Turri 3“.* Dann zeigen wir das Game im Fernsehen – mal sehen, wer sich jetzt noch traut, so eine Reportage zu machen?! Vielleicht hat Julian das bei Bio ja längst wahrgemacht, da hätte ich wohl besser aufpassen müssen. Abschließend die originelle Idee von Darius Felski aus Wilhelmshaven: *Im ganzen Land werden „Amigazellen“ aufgestellt, also kleine*

Häuschen mit einem Stuhl, Monitor und Joystick. In jeder Zelle muß nun ein Amiga-Freak 24 Stunden am Tag zocken, bald gehören die Einrichtungen zum Stadtbild und werden vielleicht sogar unter den Schutz des Grundgesetzes gestellt. Tja, und damit wird jeder, dem die Amigazelle nicht gefällt, zu lebenslangem ST-Zocken verurteilt – Mann, werden uns die Leute lieben!

Wenn das so ist, bleibt mir nur noch, drei absolut lebenswerte Games unter den zukünftigen Zelleninsassen zu verlosen – zur Teilnahme genügt ein Kärtchen, auf dem Ihr mir sagt, was TV eigentlich ausgeschrieben heißt. Dabei wünsche ich Euch viel Glück und uns allen eine fairere Berichterstattung in den Massenmedien. Eure Brigitta

Joker Verlag
„Seitenhiebsen“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



viel für das Ansehen von uns Computerezockern getan!

Jetzt aber zu einer kleinen Auswahl der vielen Vorschläge, mit denen Ihr die verantwortlichen Fernseh-Journalisten zur Vernunft bringen wollt. Torben Schirn aus Berlin würde z.B. gerne den Joker als Medium nutzen, um den Machern solcher Machwerke wie „Das flackernde Inferno“ (ARD) oder „Krieg im Kinderzimmer“ (WDR) das Handwerk zu legen: *Es müßte eine Aktion gestartet werden, bei der alle Joker-Leser Protestbriefe an die Sender schreiben, in denen sie ihren Frust über*



SEITENHIEBE

Ergebnisse: 29. Spieltag

Opafun	- FC JOKER	2:1
Langohrer SK	- Dragonflight	1:0
Indianerbones	- Bummico	1:4
Might & Matschig	- Austerwitz	6:2
Hammerfoot	- Blue Beiß	1:1
Wurm, Wolfshreck	- Playpower	2:1
Bodo Tiltner	- Raschmehr	1:2
Hardball Killers	- Berlin East/West	1:3
Maniac Menschen	- AMS	6:0
Un. Hofftschwer	- Battle Kumpans	4:2

Not macht erfinderisch: Wegen all der Sperren und Verletzungen saht Ihr Euch im letzten Auswärtsmatch gegen Opafun offenbar gezwungen, beide Torhüter zu nominieren – und einen davon als Verteidiger einzusetzen!

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	43:15	71:35
2) Un. Hofftschwer	42:16	76:42
3) Hammerfoot	40:18	70:39
4) Opafun	39:19	70:36
5) Might & Matschig	38:20	64:39
6) Blue Beiß	37:21	57:37
7) Berlin East/West	35:23	63:43
8) FC JOKER	35:23	62:49
9) Bummico	33:25	59:41
10) Battle Kumpans	30:28	51:43
11) Raschmehr	29:29	57:50
12) Langohrer SK	29:29	43:52
13) Bodo Tiltner	28:30	54:49
14) Austerwitz	21:37	44:68
15) Wurm, Wolfshreck	20:38	43:64
16) Indianerbones	20:38	35:81
17) Playpower	18:40	38:61
18) AMS	16:42	30:65
19) Dragonflight	14:44	30:71
20) Hardball Killers	13:45	28:79

Durch diesen cleveren Schachzug haben wir zwar nicht gewonnen, aber doch eine prima Entschuldigung für das mit 2:1 ohnehin knappe Ergebnis zu unseren Ungunsten. Zudem gaben wir mit 100 Prozent Einsatz wahrlich unser Letztes und hätten nach Gittis Treffer auch um ein Haar den Ausgleich geschafft, wenn der Scharf... äh, Schiedsrichter nicht immer kurz vorm Tor auf Gelb gepfiffen hätte. So jedoch wurden Schlimmel, Joker und Stein vom Gilb kalt erwischt, und weil Klementine mit ihrem Klariel nicht zu Stelle war, stehen sie heute noch in der Kabine und waschen ihre Trikots bei 60 Grad...

Richtig dreckig dagegen geht es unserem Konto, denn aufgrund von laufenden Kosten und einer Schuldendrückzahlung haben wir bloß noch 35.000 Mäuse im Käfig, während der Kredit immer noch mit 250.000 Märkern auf die Nachtruhe drückt. Da wird es Zeit, daß wir nächsten Monat im Heimspiel gegen Hofftschwer mal wieder ein paar Märker in die Kasse holen! Und weil die Fans für ihre Kohle natürlich einen Sieg sehen wollen, solltet Ihr Eure unge-

teilte Aufmerksamkeit nun den sieben Grundfragen des Fußballmanagements widmen:

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) In unserer finanziellen Reichweite ist nach wie vor kein Spieler am Transfermarkt zu finden.
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
- 6) Wie hoch soll der Eintritt sein (derzeit 13,- DM)?

Paarungen: 30. Spieltag

FC JOKER	- Un. Hofftschwer
Blue Beiß	- Opafun
Raschmehr	- Might & Matschig
Hammerfoot	- Maniac Menschen
Battle Kumpans	- Indianerbones
Dragonflight	- Hardball Killers
Austerwitz	- Wurm, Wolfshreck
Bummico	- Bodo Tiltner
Berlin East/West	- AMS
Playpower	- Langohrer SK

7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 250.000 Märker) oder abbezahlen?

Tja, Leute, und jetzt verraten wir Euch ein Waaahnsinns-Geheimnis! Wer nämlich seine Antworten auf eine Postkarte schreibt und dieselbe an uns adressiert in den Briefkasten wirft, hat die unglaubliche Chance, eines der folgenden Souvenirs zu ergattern:

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

1 x F-117 A
3 x Joker-Watch
3 x Joker-Jogger

Unser sportlicher Beitrag besteht nun darin, alle Kärtchen in einem Durchgang auszuwählen und die ermittelten Ergebnisse per Doppelpaß ins Fußballmanager-Programm zu befördern. Dort wird dann der nächste Spieltag berechnet, und wir sagen Euch im April, wie's ausgegangen ist. In der Theorie klappt die Sache also schon ganz gut, und in der Praxis könnte es allenfalls drei kritische Punkte geben: die richtige Briefmarke, den richtigen Absender und die richtige Anschrift. Für letztere sorgen wir gleich hier an Ort und Stelle, der Rest ist Euer Bier. Prost!

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	23	18	150.000
3)	Schlimmel	Abw	18	47	470.000
4)	Joker	Abw	22	17	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	24	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	-	v.	60.000
7)	Stockbisler	Mit	14	34	250.000
8)	Ponikwar	Mit	20	7	260.000
9)	Regnet	Mit	-	g.	220.000
10)	Celal	Mit	12	20	190.000
11)	Magenauer	Mit	16	32	250.000
12)	M. Labiner	Mit	-	g.	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	-	24	140.000
14)	Stein	Ang	7	29	100.000
15)	B.Labiner	Ang	3	20	230.000

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

März



FERNSEHEN

Am Dienstag, dem **1. März**, zeigt **Pro 7** ab 23.50 Uhr den amerikanischen SF-Film „Cyberspace“: Nur ein Teil der Menschheit hat in unterirdischen Städten überlebt, die von Gewalt beherrscht werden. Die Leibwächterin einer Bandenchefin und ein Androide wollen mit einem gewagten Mikrochip-Deal ein neues Leben beginnen...

„Wie der Computer Dampf macht“, wird ebenfalls am Dienstag, dem **1. März**, von 10.20 bis 10.48 Uhr in den „Beiträgen zur informationstechnischen Grundbildung“ auf **Südwest 3** erklärt. Es geht um die Grundprinzipien der Regelung von Prozessen durch den Computer.

Am selben Tag zeigt **Nord 3** von 22.15 bis 23.00 Uhr die dritte Folge der fünfteiligen Reihe „Eine Maschine verändert die Welt“. Geschildert wird die rasante Entwicklung der „Computer für jedermann“.

„Nicht kleckern...“ heißt es bei **ARD** und **ZDF** am Mittwoch, dem **2. März**, von 14.55 bis 15.00 Uhr im „WISO-Tip“ – Thema sind Drucker.

Das „TM-Magazin“, eine Sendung für Computerlaien und -freaks, wird am Donnerstag, dem **3. März**, von 14.30 bis 14.59 Uhr bei **Südwest 3** gezeigt.

Auch am Donnerstag, dem **3. März**, bringt **Bayern 3** von 15.00 bis 15.30 Uhr eine Sendung aus der Reihe „Beiträge zur informationstechnischen

Grundbildung“ mit dem Titel „Datenbanken – Ordnung muß sein“. Wiederholt wird Mittwoch, **9. März**, von 9.45 bis 10.15 Uhr.

Auf **Südwest 3** und **Bayern 3** gibt's am Montag, dem **7. März**, die letzte Folge des 13teiligen „Telekolleg Datenverarbeitung“ unter dem Titel „Expertensysteme“. Sendezeit ist bei Südwest 3 von 8.30 bis 9.00 Uhr, die Wiederholungen laufen am selben Tag von 17.00 bis 17.30 Uhr sowie am folgenden Samstag von 10.30 bis 11.00 Uhr. Bayern 3 sendet von 9.00 bis 9.30 Uhr und wiederholt nachmittags von 16.30 bis 17.00 sowie am Samstag von 14.30 bis 15.00 Uhr.

Die vierte Folge aus „Eine Maschine verändert die Welt“ bei **Nord 3** fragt am Dienstag, dem **8. März**, von 22.15 bis 23.00 Uhr: „Künstliche Intelligenz – zu schwer für Computer?“. Die fünfte und letzte Folge läuft dann eine Woche später zur gleichen Zeit unter dem Titel „Im Netz der Daten – Freiheit oder Gefahr?“.

Von Mittwoch, **16. März**, bis Mittwoch, **23. März**, gibt's jeweils von 17.00 bis 18.00 Uhr auf **Nord 3** das „NDR-Messe-Fernsehen“ von der CeBit in Hannover. Nur samstags bleibt die Messe-Küche kalt, und am Sonntag wird von 17.15 bis 17.45 ausgestrahlt.

Am Samstag, dem **19. März**, gibt es bei **3 Sat** eine Sonder-sendung von „Neues ... Die ComputerShow“ live von der CeBit.

Am selben Tag, von 13.30 bis 14.00 Uhr, geht's auch im

„Schaufenster der Welt“ der **ARD** um die Hannoversche Elektronikmesse.

In diesem Monat meldet sich natürlich auch der „Computerclub“ auf **West 3** live von der CeBit, und zwar am Sonntag, dem **20. März**, von 12.00 bis 12.45 Uhr.

Noch einmal live von der CeBit kommt „Neues ... Die ComputerShow“ am Mittwoch, dem **23. März**, bei **3Sat**.

In jeder vierten Sendung bringt das **ZDF**-Magazin „WISO“ Beiträge zum Computer; diesmal am Donnerstag, dem **24. März**, von 21.15 bis 21.45 Uhr.



STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Jeden **Samstag** von 7.45 bis 8.15 Uhr bringt **RTL plus** in „Comix“ Neuigkeiten zu Comics, Computerspielen und Kino.

Immer wieder **mittwochs** um 21.15 Uhr taucht auf **RTL** „SeaQuest DSV“ ab, die SF-Serie mit den tollen Amiga-FX und der miesen Handlung.

„Neues...Die ComputerShow“ gibt's wieder am Montag, dem **28. März**, von 19.30 bis 20 Uhr auf **3Sat**.



STÄNDIGE RUNDFUNKSERIEN

„Der kleine Computer“ bringt **montags** ab 14.40 Uhr auf **Radio ffh** hilfreiche Tips für Computerbesitzer.

Ebenfalls jeden **Montag** öffnet bei **Radio Mainwelle Bayreuth** um 17.40 Uhr die „Computer-Ecke“.

Zweimal monatlich **montags**, jeweils 16.30 bis 17.00 Uhr, sendet **Bayern 2** „Fatal-Digital“, das Magazin mit brandaktuellen Computertemen.

Jeden **Samstag** von 16.30 bis 17.00 Uhr geht es bei der Sendereihe „Forschung aktuell“ vom **Deutschlandfunk** speziell um die Themen Computer und Kommunikation.

„Computer-on-line“ mit Wissenswertem aus der Computerwelt gibt es jeden zweiten **Montag** im Monat bei **NDR 4**, diesmal am **14. März** von 15.05 bis 15.35. Einzelne Beiträge daraus sind jeden **Mittwoch** ab 19 Uhr unter dem Titel „Club Online“ auf **NDR 2** zu hören.

„Computer-Geschichten“ werden in drei Kapiteln von Montag, **14. März**, bis Mittwoch, **16. März**, von 17.15 bis 17.30 Uhr auf **HR 2** erzählt: Im ersten geht es um den Unterschied zwischen Computer- und menschlichen Sprachen, das zweite behandelt Schreiben/Lesen, während das dritte die Frage nach der Veränderung der Welt durch den Computer beantworten will.

Jeden vierten **Mittwoch** im Monat bringt **Ruhrwelle Bochum** die „Computer Corner“; am **23. März** wird unter dem Motto „Die Zeit haargenau einplanen“ einschlägige Software vorgestellt und unter den Hörern verlost.

(Andrea Knaust)

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46499 Hamminkeln
Versandzentrale
Hamminkeln kein
Verkauf!
Fax: 02852 / 1802

Bestellannahme: 02852 / 9140-10

Bestellannahme: 02852 / 9140-11

Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Authorisierter
Commodore **AMIGA**
SERVICE-CENTER

TIPS DES MONATS

- AS 214: Workbench 2.05** 49,-
ARexx-, AmigaDOS-, WB-Handbücher und 4 Disketten
- AS 217: Zusätzl. Handbücher für A 1200** 49,-
Install Disk, HD-, ARexx- und AmigaDOS-Handbücher
- AMIGA 1200 20MB Harddisk** 789,-
- AMIGA 2000 Neu** 559,-
- Archimedes A 4000 2MB, 80MB HD** 1999,-

AMIGA - Hardware

- AMIGA CD 32-Console inkl. 2 Spiele CD 629,-
CD32-MPEG-Modul (Video-CD's a. Anfr.) 479,-
AMIGA 1200 599,-
AMIGA 1200 inkl. Desktop Dynamite 748,-
Wordworth, Deluxe-Print IV/Print-Manager, Oskar u. Dennis
AMIGA 1200 20 MB Harddisk 729,-
AMIGA 1200 80 / 60 / 40 MB a. Anfr.
AMIGA 1200 260 MB Harddisk 1199,-
AMIGA 1200 345 MB Harddisk 1299,-
Desktop Dynamite (AGA Softwarepaket) 149,-
AMIGA 2000 559,-
AMIGA 4000-30 4MB o. HD 1999,-
AMIGA 4000-30 4 MB 260 MB 2499,-
AMIGA 4000-40 6 MB o. HD 3799,-
AMIGA 4000-40 6 MB 260 MB 4199,-
A 1942 Nonitor für A 1200 / A 4000 769,-
A 1084 S / 1085 S Monitor 389,-/379,-
Mitsubishi EUM 1491 A 1289,-
IDEK MF 5017 für A1200/A4000/Archimedes 1995,-
IDEK MF 5021 für A1200/A4000/Archimedes 3320,-

Archimedes - Hardware

alles deutsche Versionen

- A 3010 (250 CPU) 2 MB RAM 999,-
A 4000 16MHz 80 MB Hardware 1999,-
A 5000 25 MHz 80 MB Harddisk 2999,-
AKF 18 Multiscan Monitor 599,-
AKF 50 Multiscan Hi-Res Monitor 799,-

AMIGA - Speichererweiterungen

WINNER-RAM Made in Germany

- 512 KB RAM-Karte Uhr/ Akku A 500 49,-
512 KB WINNER-RAM Uhr/ Akku A 500, 5 J.G. 59,-
1 MB WINNER-RAM A 5000 Plus 89,-
1 MB WINNER-RAM Uhr/Akku A 600 99,-
1,8 MB WINNER-RAM Uhr/Akku A 500 199,-
8/2 MB WINNER-RAM-Box A 500/Plus 289,-
durchgef. Bus inkl. 3 Spiele: ZAP/Delta Run/Bad Vibes
8/2 MB RAM-Karte A 2000 a. Anf.
8/2 MB AT-Bus-Controller m. RAM-Opt. 299,-

32 Bit - Turbokarte A 500 / A 600

- 1 MB 68030 32-Bit Turbokarte A 500 499,-
1 MB 68020 32-Bit Turbokarte A 600 349,-
1 MB/4 MB 68030 32-Bit-Turbok. A 600 499,-/699,-

32 Bit-Fast-RAM und Turbo-Karte A1200 intern

Coprocessor-Option bis 50 MHz, Echtzeit-Uhr

- 0 MB 32 Bit-Fast-RAM/Uhr bis 8 MB mögl. 129,-
mit Simm-Modulen wie beim A 4000 bestückbar
1 MB/4 MB 32 Bit-Fast-Ram mit Uhr 199,-/499,-
2 MB 32 Bit-Fast-RAM/ Uhr bis 8 MB mögl. 349,-
1 MB/4 MB 32 Bit-68030-Turbo-Karte 499,-/799,-
Co.-Proz. 68882 25/33/40 MHz 99,-/199,-/259,-

AMIGA-Laufwerke

- HD-Laufwerk (1,76MB) a. Amiga's-ext. 298,-
HD-Laufwerk alle Amiga's- intern 248,-
Promigos-Drive, alle Amiga's- extern 109,-
durchgef. Bus, abschaltbar, 1 J. Garantie
WINNER-Drive, alle Amiga's-extern 129,-
Metallgehäuse, durchgef. Bus, abschaltbar 1 J. Garantie
Color-Drive, alle Amiga's-extern 119,-
Lieferbar in rot, schwarz, blau, weiß, gelb, pink, grün
Laufwerk A 500 / A500Plus-intern 99,-
kompl. mit Auswurfaste und Zubehör
Laufwerk A 600 / S 1200-intern 99,-
kompl. mit Auswurfaste und Zubehör
DFO o. DF1-Laufwerk A 2000-intern 99,-

Genlock, Digitizer u.s.w.

- Video Grabber und Splitter mit Software 195,-
Pal - Genlock 529,-
Y-C Genlock 719,-
Sirius - Genlock 1595,-
Video Konverter 348,-
Frame Machine mit FM-Prism 24 1398,-
V-Lab - extern, par, A 500 / 600 / 1200 579,-
V-Lab - intern A2000 / 3000 / 4000 569,-
Retina 4MB 24 Bit-Grafikkarte 879,-
Retina Encoder (Retina Videorec.-Konv.) 198,-

Nützliches Zubehör

- AS 214: WB2.05 mit 4 Disk, dtsh. Handbücher 49,-
AS 214-Plus, zusätzl. 2.0 ROM-Umschaltbar 89,-
AS 216: WB2.1 mit 5 Disk, dtsh. Handbücher 84,-
AS 216-Plus, zusätzl. 2.0 ROM-Umschaltplatte 129,-
AS 217: Zusätzl. Handbücher für A 1200 49,-
Install Disk, Harddisk-, ARexx- und Amiga DOS-Handbücher
A 600 2-fach Umschaltplatte mit 1.3 ROM 49,-
A 500Plus / A 2000 Umschaltplatte mit 1.3 ROM 49,-
A500 / A2000 Umschaltplatte mit 2.0 ROM 49,-
A500 / A2000 autom. Umschaltplatte 29,-
WINNER-Stereo-Sound-Sampler 89,-
bis 50 KHz, Microphoneanschluß regelbar, inkl. Software
WINNER-Midi, durchgef. Bus 69,-
WINNER - Maus AMIGA, 2 Jahre Garantie 39,-
in weiß, gelb, schwarz, rot, rot-transparent
Sunnyline Amiga Maus, 2 J. Garantie 49,-
autom. Mouse-Joystick Switchbox 29,-
Sunnyline Trackball - Amiga 69,-
AMIGA Handy-Scanner 299,-
durchgef. Druckerport, 100 - 400 DPI einstellbar

PCMCIA-HD A 600 / A 1200 - extern

- 40 MB AT-Harddisk für PCMCIA-Slot 439,-
250 MB AT-Harddisk für PCMCIA-Slot 699,-
installiert mit WB 2.1 (A 600) oder (A 1200)

CD-32 Software

- CD-32- MPEG-Modul für Video CD's 479,-
Alfred Chicken 56,- Arabian Nights 46,-
Castel's 2 69,- D- Generation 49,-
Deep Core 69,- James Pond 2 79,-
John Barnes Football 39,- Jurassic Park 89,-
Lord of the Rings 89,- Lotus Trilogy 79,-
Morph 79,- Nigel Mansell 66,-
Now's That I Call Games 1 und 2 (je 100 Spiele) 49,-
Overkill / Lunar C 59,- Pinball Fantasies 79,-
Sensible Soccer 56,- Sleepwalker 89,-
Whales Voyage 59,- Zool 69,-
Trolls 69,- Utopia 75,-
Prey 69,- Pirates Gold 79,-
Dangerous Streets 69,-

Composer Quest, Defender of the Crown II, Guinness Disk II, K-240, Humans I u. II, Legend of Sorasil, Little Devil, Open Golf, Quwak, TFX, Alien Breed, Bubble & Squeak, Chaos Engine, Deep Call, Elite II, Exile, Genesis, Gulp, Inferno, James Pond III, Microcosm, a. Anfr. Video-CD's: zahlreiche Titel in Kürze lieferbar. Preise a. Anfrage

Harddisk A 500 / A 500Plus Harddisk A 200

- 260 MB-Contr. RAM-Opt. 699,- 260 MB-Contr. RAM-Opt. 649,-
345 MB-Contr. RAM-Opt. 798,- 345 MB-Contr. RAM-Opt. 748,-
460 MB-Contr. RAM-Opt. 1098,- 460 MB-Contr. RAM-Opt. 1058,-
545 MB-Contr. RAM-Opt. 1388,- 545 MB-Contr. RAM-Opt. 1348,-
Jetzt komplett installiert mit Workbench 2.1

Harddisk A 500 - A 1200 - intern

- Harddisk-Controller für A 500-intern 149,-
20 MB Harddisk 129,- 40 MB Harddisk 269,-
64 MB Harddisk 389,- 84 MB Harddisk 469,-
120 MB Harddisk 589,- 210 MB Harddisk 819,-
250 MB Harddisk 849,- 340 MB Harddisk 1249,-
HD-Kabel, Installdisk und HD-Schrauben 29,-
A 600 / 1200 HD-Kit, kompl. mit Software usw. 49,-
2.05 ROM spez. für A 600 Aufrüstung in A 600-HD 29,-

Ersatzteile - Service

- Kick-ROM 1.3 26,- Kick-ROM 2.04 26,-
8362 Denise 17,- 8373 Hires Denise 29,-
8520 11,- Garry 5719 14,-
8375 (83272 1 MB) 32,- 8372 (Hires 2 MB) 32,-
8364 Paula 22,- 6571 (Keyboard) 15,-
Netzteil A500 79,- Netzteil A2000 199,-
C64 Netzteil 39,- 1541 II Netzteil 39,-
Tastatur A500 86,- Tastatur A2000 169,-
Tastatur A600 86,- Tastatur A3000 180,-
Tastatur A1200 86,- Tastatur A4000 189,-
Kickstart-ROM S2-er Satz A1200 und A4000 (Typ angeben) 49,-

CDTV-A 570 Software

- Xetex-Set (A 2-4000) 89,- 17 Bit Collec. 2 CD's 89,-
Giga PD 2.1 99,- 17 Bit Collection III 59,-
CDPD 1 - 3, je 49,- GIF'S Galore 33,-
German Edition 59,- Demo Collection 1 u. 2 49,-
Pandora 29,- Saar / Amok 46,-
Lemmings 35,- Stadt der Löwen 29,-
Aminet 39,- Shiftix / Lettrix 29,-
Cubulus / M. Cerpent 29,- Imagine 69,-

Artikler und Preisänderungen vorbehalten!
Nachnahme-Versand mit Post oder UPS ab 10,- DM.
Großbesten nach Gewicht.
Ausland-Versand

Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str. 386
Tel.: 0203 / 495797

Wir suchen Franchise-Partner
in Deutschland:
Interessenten senden ihre
Unterlagen an uns!

Vesalia-Shop-Salzwedel

Tel.: 03901 / 24130
Kein Verkauf

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

7 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 7 Jahre WINNER

COMPUTER-



Pfad: ist das deutsche Wort für den englischen „path“ – und diesen Weg in (Unter-) Verzeichnisse haben wir bereits im Januar erläutert. Wer das Heft auf Anhieb findet, ist somit ein echter Pfadfinder!

Pflichtenheft: hört sich zwar an, als wär's der kleine Bruder vom „Fahrtenbuch“, tatsächlich ist aber bloß eine simple Leistungsbeschreibung gemeint. Was muß ein Rechner bzw. die Software bieten, um für bestimmte Aufgaben eingesetzt werden zu können? Eine solche Liste sollte man (auch privat) vor dem Kauf anfertigen und dabei genau unterscheiden, welche Anforderungen erfüllt sein *müssen* und welche zwar ganz nett, aber doch verzichtbar wären. So was spart Geld und Ärger.

PgDn-Taste: jene Taste am (PC-) Keyboard, mit der sich Text am Screen um eine Bildschirmseite durchscrollen läßt. O Wunder der Technik...

PgUp-Taste: Einmal dürft Ihr raten!

PGS: Diese Abkürzung steht für „Program Generator System“, also einen Programmgenerator. Diese Urform von Programmentwicklungssystemen wurde hauptsächlich im Anwenderbereich für die Ausarbeitung strukturell baugleicher Progis verwendet.

Philips: einer der ganz großen Elektronik-Riesen, dessen aktuelles Multimediagerät CD-I sich wohl zum Flop entwickelt. Ob es Käse ist, weil es aus Holland stammt?

Phonem: sind einzelne Laute, aus denen sich Wörter und Sätze bilden lassen. Diese kleinsten Bestandteile der Sprache sind Gegenstand intensiver

Forschungstätigkeit, da man hofft, über diesen Weg in Sachen akustischer Spracherkennung voranzukommen.

Photodiode: in der Umgangssprache eher als „Photozelle“ oder auch „Selenzelle“ bekannt. Dieses Schaltelement kann Licht in Strom umwandeln und wird zur Selbststeuerung von vielerlei Funktionen verwendet – man denke nur an die mit der Klospülung gekoppelte Lichtschranke auf öffentlichen Toiletten.

Photosatz: wird auch als „Lichtsatz“ bezeichnet und löste in der Printindustrie seinerzeit den manuellen Bleisatz ab. Mittlerweile wurde diese Technik auch schon wieder abgelöst, und zwar von „Desktop Publishing“ (DTP) direkt am Computerscreen.

Phototransistor: Für gewöhnlich kann der Transistor seine Funktion als Schaltelement dann erfüllen, wenn man Strom bzw. Spannung anlegt. Dies ist die ungewöhnlichere Variante, wo statt dessen Licht verwendet wird.

Photowiderstand: noch so ein lichtempfindliches Schaltelement. In diesem Fall ist die Höhe des elektrischen Widerstands je nach Stärke des Lichteinfalls variabel.

physikalisch: ist gewissermaßen alles, was man anfassen kann – im EDV-Bereich also die Hardware. Physikalische Laufwerke wären daher Floppies oder Harddisks, während man die eventuellen Partitionen einer Festplatte als logische Laufwerke bezeichnet. Und ein physikalischer Fehler ist (im Gegensatz zu einem Programmfehler) z.B. ein Kratzer auf der Diskette.

PIA: kann der Name Eurer Freundin sein, ist die Abkür-

zung der pakistanischen Fluggesellschaft und meint in unserem Fall den „Peripheral Interface Adapter“: eine Schnittstelle zum Anschluß von Peripheriegeräten. Toll, ein richtiges Multimedia-Wort!

Pica: Die Pia mit dem c ist eine amerikanische Maßeinheit, wobei von einer Schriftgröße (vielleicht seid Ihr mal bei Eurem Drucker auf diesen Begriff gestoßen?) mit einer Buchstabenhöhe von 4,2 mm die Rede ist. Ein anderer Ausdruck für dieselbe Sache wäre „12 Point“ bzw. die deutsche Bezeichnung „Cicero“.

Picosekunde: ist der billionste Teil einer Sekunde, vergeht also ziemlich schnell. Auch in anderen Zusammenhängen steht die Vorsilbe „Pico...“ meist für ein Billionstel, doch bei „picobello“ nicht. Herje, ist das alles kompliziert – vielleicht hilft's, wenn ich mir schnell einen Piccolo genehmige?

PICT: ist nicht nur eine Abkürzung für „Picture“ (Bild), sondern auch eines von vielen Speicherformaten für Grafik. Leider wird es je nach Programm durchaus unterschiedlich interpretiert...

Piezo: Setzt man einen sogenannten „Piezo-Kristall“ unter Druck, so produziert er an seiner Oberfläche elektrische Spannung, die als Impulsgeber für ganz verschiedene Aufgaben wie z.B. verschleißfreie Tasten oder Feuerzeuge verwendet werden kann. Übrigens klappt die Geschichte auch umgekehrt, denn wenn man Spannung an den Kristall legt, verformt er sich, als ob er unter Druck stünde, und kann so modulierte Töne erzeugen.

piggy back: ist das englische Wort für „huckepack“. Gemeint ist eine Technik, bei der ein Chip auf der Oberfläche von anderen Bauteilen installiert wird, was Platinenplatz spart.

Piktogramm: Diese kleinen, selbsterklärenden und damit für jedermann international verständlichen Bildchen weisen nicht nur auf fremden Flughäfen dem Sprachunkundigen den Weg zum Klo – auf den Icons eines Rollenspiels weisen sie Eurer Party auch den Weg zum Dungeon. Alles verstanden, oder sollen wir Euch ein Piktogramm zeichnen?

PILOT: ist jener Mann im Flieger, der bei einem Absturz längst am Fallschirm hängt, wenn die Passagiere noch in Panik ausbrechen. Es ist aber auch eine hierzulande weitgehend unbekannte Programmiersprache, die jenseits des großen Teichs im Informatik-Schulunterricht eingesetzt wird und in der Regel nur einzelne Buchstaben als Befehle verwendet.

PIN: Wenn man Großbuchstaben verwendet, so handelt es sich um die Abkürzung für „Personal Identification Number“ – und die kennt jeder, der schon mal beim Geldautomaten Kohle gezogen hat. Wird hier nämlich die geheime PIN-Nr. nicht korrekt eingegeben, so verweigert der Apparat die Mitarbeit und kassiert im Wiederholungsfalle sogar das Scheckkärtchen. Kleingeschrieben (Pin = Nadel) meint das Wort jedoch die Kontaktstifte bei Chips.

pin feed: Euer Drucker hat zwei Walzen, deren Höcker in die Löcher des Endlospapiers greifen und so für den Weitertransport sorgen. Und das ist schon das ganze Geheimnis.

STROMAUSSFALL

Diesen Monat haben wir zwei grundverschiedene Neuerscheinungen in die Testmangel genommen, nämlich ein Stratego-Brett und einen Religions-Rolli – wir brauchen uns also gar nicht erst lange mit Vorreden aufzuhalten.

BLOCK BREAKER

Eingangs sei lediglich die kleine Anmerkung gestattet, daß es Kandidat Nummer eins aufgrund seiner bescheidenen äußeren Werte um ein Haar nicht in die engere Wahl geschafft hätte: Das Billigsdorfer-Outfit dieser taktischen Brettrangelegen besteht aus einer Videokassetten-Hülle als

wir Euch diese kosmischen Kriege für zwei Kontrahenten

chen Breaker mit zwei Blockern in gerader Linie zu

Veritas" oder mit einer gewissen Ernsthaftigkeit, viel Phantasie, Atmosphäre und Kreativität à la „Cthulhu“.

Die aus der Wormser Gegend stammenden Schöpfer von Angeli haben ihre himmlischen Heerschaaren nun bei der letztgenannten Möglichkeit angesiedelt:

Die Handlung dreht sich um echte und gefallene Engel, die zwar grundsätzlich in ewigem Widerstreit liegen, jedoch im Rahmen des

„Großen Plans“ nicht selten auch zur Zusammenarbeit gezwungen sind. Von daher verwundert es nicht, daß sich hier ein wahrhaft buntes Potpourri von Charakteren zusammenge-



Fridolin Feineiß



dennoch nicht vor-
enthalten – Spaß ist
hier nämlich trotz
des Aldi-Looks ga-
rantiert!

Die unendlichen Weiten des Welt-
raums präsentieren
sich für diese Futu-
ro-Schlachten als
doppeltes Gitter-
netz aus diagonalen
und senkrechten
bzw. waagerechten
Linien, wobei jeder
Knotenpunkt ge-
wissermaßen ein
Feld darstellt. Zur
anfänglichen Auf-
stellung gehören
nun zwei langsame
Blocker-Schiffe mit
drei Feldern Zug-
reichweite sowie
ein schneller Break-
er, der vier Kno-
ten pro Runde zie-
hen darf. Alles Wei-
tere ergibt sich qua-
si wie von selbst:

flankieren, hat ihn quasi außer
Gefecht gesetzt und darf sofort
einen weiteren Blocker in die
Schlacht werfen; zudem muß
der Unterlegene seinen Break-
er auf die Ausgangsposi-
tion zurückziehen. Gelunge-
ne Durchbrüche werden
ebenfalls mit einem zusätzli-
chen Blocker belohnt, und
wer bereits fünf davon zur
Verfügung hat, erringt mit
dem nächsten Erfolg auch
gleichzeitig den Gesamtsieg.
Also ein simples, aber schwer
zu meisterndes Konzept, bei
dem vor allem die strategi-
sche Vielfalt überzeugt, denn
im Extremfall kann man auch
völlig defensiv spielen und
trotzdem gewinnen. Fazit:
Spannende Geistesduelle für
Space-Spartaner.

ANGELI

Ganz anders dieses Rollen-
spiel um das lange Zeit tabui-
sierte Thema Religion. Mitt-
lerweile nehmen sich ja schon
verschiedene Spiele der heik-
len Thematik an, sei es eher
splattermäßig wie das schwe-
dische „Kult“, mehr satirisch
wie bei dem für dieses Früh-
jahr angekündigten Doppel-Ti-
tel „In Nomine Satanis/Magna



funden hat – da gibt es ganz
normale Bankangestellte und
mittelalterliche Ritter, Zaube-
rer, Engel, höllische Dämonen

Schachtel, einem stabilen, auf-
klappbaren Board im DIN-A4-
Format und ein paar „Mensch
ärgere Dich nicht“-Männchen
als Spielfiguren. Weil es aber
letzten Endes die inneren Wer-
te sind, die vergnügliche Win-
terabende garantieren, wollten

Mit dem Breaker muß man
den Durchbruch zur Raumsta-
tion des Gegners versuchen
und gleichzeitig durch ge-
schickte Blockerzüge verhin-
dern, daß der Kollege Gleiches
mit Gleichem vergilt. Wer es
nämlich schafft, den feindli-



oder gar so merkwürdige Wesen wie Gestaltwandler und Vampire. Um einen dieser Typen für sich zu reklamieren, sind die Spieler erfreulicherweise verhältnismäßig wenig dem Diktat der Würfel unterworfen, was in weiterer Folge auch für den Rest der Veranstaltung gilt. So legten die Autoren bereits in bezug auf „Rasse“, Körperwerte und dergleichen viel mehr Wert auf Glaubwürdigkeit und Stimmigkeit, so daß die Helden-Schablonen eher Beispiel als bindende Regel sind.

Auch das handliche, aber doch komplexe System der

genreüblichen Fähigkeiten, welches keine festen Werte, sondern nur die Anzahl der bei einer Probe zur Verfügung stehenden Würfel-Würfe angibt, wußte zu gefallen. Und wenn im Kampf-Kapitel schließlich eine ganz ungewohnte Regel-Genauigkeit vorherrscht, so hat man das dahinterstehende System nichtsdestotrotz recht schnell begriffen. Des weiteren stehen übernatür-

aber wohl meistens auf der Erde ansiedeln, wo selbst Dämonen und Engel gewissen Beschränkungen unterworfen sind. Hier muß das Heldenteam dann die vom Großen Plan vorgesehenen Aufträge erfüllen.

Abschließend stelle man sich ein fest eingebundenes, auf Hochglanz-Papier gedrucktes Buch mit vielen opulenten SW-Illustrationen und nur wenigen Unklarheiten im Text vor, schon wird man das originelle Teil besitzen wollen...

deutschen Regisseur der Film „Himmel über Berlin“ zu verdanken ist. Wer dagegen mehr auf Block Breaker scharf ist, braucht uns nur ein bekanntes Brettspiel zu nennen, das ebenfalls auf dem Prinzip Blockade und Durchbruch basiert. Und wer letztes Mal mit Charles oder dem Balrog geantwortet hatte, hat vielleicht schon gewonnen und sollte mal in der Ruhmeshalle vorbeischaun. (jn)



Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Block Breaker

Spielmaterial: 27%
Spielregeln: 74%
Spielreiz: 71%

Besonderes: Das Game sieht zwar wirklich billig aus, ist aber auch ein wirklich preiswertes Vergnügen!

Schwierigkeit: Für Könner

Preis: ca. 19,- DM

Bezug: Games In
 Karlstr. 43

80333 München

Tel.: 089/55 57 67

Angeli

Spielmaterial: 82%
Spielregeln: 79%
Spielreiz: 81%

Besonderes: Quellenbände und sonstige Ergänzungen sind geplant.

Schwierigkeit: Für Könner

Preis: ca. 49,- DM

Bezug: Games In
 Karlstr. 43

80333 München

Tel.: 089/55 57 67

SPIELSPASS ZU GEWINNEN

Das ist selbstverständlich machbar, unter Umständen sogar umsonst – wir verlosen nämlich wieder unsere Rezensionsexemplare. Wer dabei das himmlische Angeli abgreifen möchte, sollte uns auf einem Kärtchen mitteilen, welchem

lichen Charakteren oft Zaubersprüche zur Verfügung (Blindheit heilen, Angst und Schrecken verbreiten etc.), und der Schlußabschnitt wagt schließlich den nicht einmal völlig fehlgeschlagenen Versuch, etwas prinzipiell Unbeschreibliches zu beschreiben: Himmel und Hölle. Im Sinne einer irdisch-profanen Spielbarkeit wird der Dungeonmaster seine Abenteuer





Alljährlich findet in der Mainmetropole der Welt größte Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten statt. Natürlich waren auch wir wieder dort, um für Euch einen Blick in die Zukunft der Hartgeldverwertung zu werfen!

94 IN ima FRANKFURT

Besonders die Kämpferfiguren kommen bald auf ihre Kosten, denn noch nie wurde die IMA so von Prügelspielen beherrscht wie diesmal. So wird Capcoms **Super Street Fighter II** mit vier neuen Klop- und Killtechniken auch in einer „Tournament Battle“-Version erscheinen, bei der sich bis zu acht Straßenkämpfer turniermäßig die gewohnt schön gezeichneten Köpfe einschlagen dürfen. Für standesgemäßen Begleitkrach sorgt das 3D-Sur-

round-System „QSound“, mit dem alle neueren Capcom-Titel ausgestattet sind.

Auch **Mortal Kombat II** von Midway enthält wieder erstklassige Animationen und Hintergrundgrafiken – aber erstaunlicherweise etwas weniger Blut als der Vorgänger. In dieselbe Fresse, äh, Kerbe schlägt **Sammys Survival Arts**, dessen Schlägertypen zwar nicht ganz so hübsch sind, dafür gibt's hier mehr Blut und Eingeweide als im

Schlachthof. Wer die unzähligen Karatekas und Killermönche kaum noch sehen kann, freut sich vielleicht über handfeste Fantasy-Action: Capcoms **Dungeons & Dragons – The Tower of Doom** glänzt durch Rollenspielelemente, deutsche Texte und bombastischen Orchestersound, während Konami in **Monster Maulers** das wahrscheinlich ekeligste Digital-Gruselkabinett der Welt präsentiert. Den Wrestling-Freaks sei **Muscle Bomber Duo** ans Herz gelegt, das mit beeindruckenden Fleischbergen, bis zu vier Spielern im Zweier-Team und recht witzigen Angriffstaktiken aufwartet. Originalität bewies Sega mit

dem absolut grandiosen **Virtua Fighter**. Die Prügelknaben bestehen aus gefüllten Polygonen, was zusammen mit einem 32-Bit-Prozessor für eine sensationell schnelle Grafik sorgt. Darüber hinaus zeichnet sich dieses Highlight durch coole Gegner, eine gelungene Steuerung, neuartige Schlagvarianten und eine wahnwitzige Zoomtechnik aus. Das Neo Geo war mit den bereits bekannten Modulen **Fatal Fury Special** und **Spinmaster** sowie den richtigen Neuheiten **Art of Fighting 2** und **World Heroes** vertreten.

Genug geprügelt, kommen wir zum Sport: Das Duell der Körbchenwerfer lieferten sich



Super Street Fighter II



Mortal Kombat II



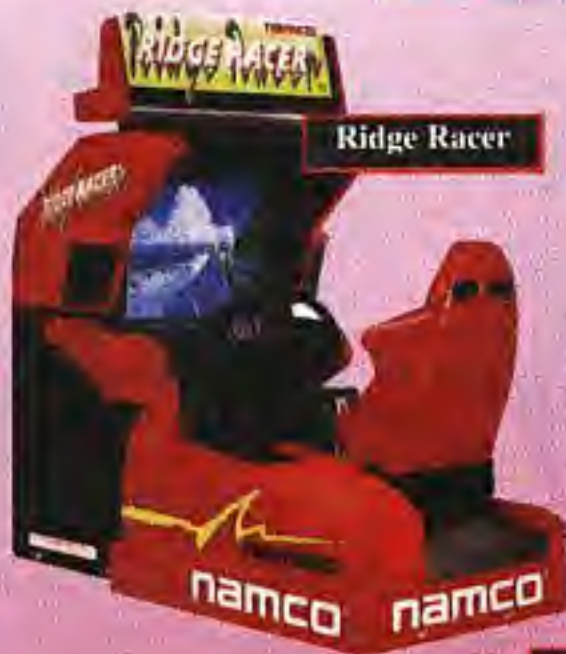
Virtua Fighter



Ridge Racer



Tower of Doom



Run Gun

Midways **NBA Jam Tournament Edition** und Konamis **Run Gun**; ersteres mit schöner animierten Sprites und schnellerem Scrolling, aber beide für bis zu vier Spieler und beide empfehlenswert. Für die Bobs und Babsis dieser Welt erschuf Nova **Ultimate Tennis**, wo nicht nur die vier großen Weltturniere, die diversen Bodenbeläge und Schläge überzeugend simuliert werden – es gibt auch die berühmte Becker-Hechtrolle. Pünktlich zur Fußball-WM in den USA ringen **World Cup 94** und **Super Cup Finals** um den Pokal, wobei letzteres den Kicker u.a. mit unterschiedlichen Rasenqualitäten verwöhnt.

Der Testarossa unter den Autorennen war Namcos **Ridge Racer**, dessen Kombination aus superschnellen 3D-Polygonen und Texture-Mapping die Fahrten durchs Gebirge mit

230 Sachen zum Atemberaubendsten macht, was dieses Genre zu bieten hat! Auf normale 3D-Pixelgrafik setzt dagegen Segas **Out Runners**, dessen traumhafte Landschaften aus einem Reiseprospekt stammen könnten. Für die digitale Urlaubsreise stehen acht verschiedene Kisten vom Jeep bis zum rassigen Italiener bereit. Gegen diese beiden Prachtexemplare konnte Konamis **Racin' Force** nicht anstinken, zu bieder sind Aufmachung und Gameplay. Etwas merkwürdig war auch der Eindruck von Ataris „Hard Drivin“-Verschnitt **Airborne**, bei dem man ein Auto mit Tragflächen steuert – Grafik und Sound gebührt jedenfalls das Prädikat „leicht veraltet“.

Wer es futuristisch-destruktiv mag, wird **Cyber Sled** lieben, eine Robbi-Hatz mit schneller 3D-Grafik und Doppelsitz. Da-

bei steuert man Kampfroborer durch den Cyberspace und freut sich an den schönen Dingen des Lebens: Extrawaffen, Adrenalinstöße und Explosionen ohne Ende. Den grünen Punkt für die umweltfreundlichste Spielidee kriegt von uns Capcoms **ECO Fighters**, ein Ballerspaß der witzigen Art mit niedlicher Grafik à la „Parodius“. Laserdisk-Ballereien auf Filmbasis gab's auch, sogar zwei fast identische: **Crime Patrol 2 – Drug Wars** und **Marbella Vice**. Die Filmsequenzen strotzen hüben wie drüben von Drogendealern, Profikillern und gut bestückten Mädels, wobei **Marbella Vice** insgesamt noch trashiger und lustiger wirkt.

Die Traditionalisten unter den Zockern durften sich schließlich die Finger an einer schier endlosen Reihe von „namhaften“ Flippem wundspielen.

Darunter überzeugten vor allem **Tommy**, **The Twilight Zone**, **Tales from the Crypt**, **Popeye** und **Judge Dredd** durch witzige Gimmicks und superbe Sound-FX. Besonders aufwendig war die Promotion von **Star Trek – The Next Generation** – die Messecrew beamte sich kreuz und quer durchs Messegelände...

Messe-Fazit: Natürlich wurden auch 1994 wieder viele alte Ideen aufgefrischt, aber im Gegensatz zum enttäuschenden Vorjahr waren heuer doch etliche Highlights dabei. Nur Virtual Reality-Systeme suchte man vergebens, es dauert wohl doch noch etwas länger, bis die Zukunft auf breiter Front in die Arcadehallen einzieht. (Manuel Semino)



Das kann ja heiter werden: Den April-Joker gibt's schon ab 25. März!

Dann könnt Ihr wieder lächeln, weil Ihr als erste über die neueste Amiga-Soft in Wort und Bild informiert werdet – sei es als heißes Preview oder cooler Test. Erfreulich werden auch die Specials sein, der umfangreiche Lösungsteil und ein **MEGA-PREISAUS-SCHREIBEN**, wo es Computerferien im Wert von Tausenden von Mark zu gewinnen gibt!

Und weil Vorfreude bekanntlich die schönste Freude ist, dürft Ihr Euch schon mal auf einen Test der irren Klopperei **ELFMANIA** gefaßt machen, auf das Animationsadventure **UNIVERSE** und den Plattform-Hit **JAMES POND 3**. Tierisch gespannt sind wir auch auf die PC-Konvertierung des Flugis **T.F.X.** und die kommenden Highlights für das CD³², also z.B. **MEGARACE** und **ULTIMATE BODY BLOWS**. Und wenn alles klappt, könnt Ihr vielleicht schon beim **RISE OF THE ROBOTS** dabei sein!

Auf alle Fälle dabei ist im April wieder unser berühmtes Heft im Heft, der ultimativ abgedrehte **APRIL JOKER** – seid also auch Ihr dabei, entweder ab 25. März am Kiosk oder schon etwas eher, indem Ihr noch heute Euer Abo ordert. Vom Preisvorteil und der Prämie ganz zu schweigen...



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273



INSERTENVERZEICHNIS

A3 Computer	39	Media Points	26
ABC Soft	75	Max Design	17
Arktis	40	Micro Magic	79
Bachler	63	Multimedia Soft	82
Bergler	95	Okay Soft	59
Bits & Bytes	82	Online	91
Call & Play	24	Ossowski	27
City Software	59	Pawlowski	77, 119
Commodore	25	Powersoft	59
Digital Integration	19	Pfister	101
Donau Soft	89	Rushware	19
EMP	45	Silver Datentechnik	9
Esner	28	Softsale	23
Fischer	89	Software 2000	13
Fun & Action	120	Sparschwein	25
Joker Verlag	29, 37, 49, 69, 73, 87	Teach Me Amiga	2
Joysoft	111	Versand 99	79
Judgment Day	31	Vesalia	103
Lifecub	6	Wial Versand	71
Mallander	34, 35	Poster:	Joker Verlag

